UWAGA!!! PRZEGLĄD GIER STRATEGICZNYCH

PC CD-ROM • SONY PLAYSTATION • SEGA SATURN • NINTENDO 64 • ARCADE

Gry Komputerowe

czerwiec 1997 • cena 3.50 zł • index 324329 • issn 1230-9044

6/97

X-WING vs TIE FIGHTER

Na to czekałeś...

INNE RECENZJE

Ecstatica 2

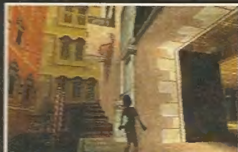
Need for Speed 2

Micro Machines V3

Soul Blade

Najefektowniejsza bijatyka wszechczasów!

Praca w ...


Tomb Raider 2


Quake 2


Mechwarrior 3


Populous 3

BSA informuje

Nielegalne kopie kupione po niższej cenie zapewniają:

Jakość

która nawet najtwardszych może doprowadzić do rostroju nerwowego w starciu z wadami i brakami charakterystycznymi dla kradzionych kopii

Pewność

przebywania w permanentnym stresie związanym z popełnianiem przestępstwa zagrożonego nawet karą pozbawienia wolności oraz narażeniem na wirusy

Aktualizacje

coraz bardziej wyszukanych wersji wirusów czekających na opanowanie i zniszczenie kolejnych ofiar

Zwalczanie problemów

w osamotnieniu, ponieważ ujawnienie użytkownika nielegalnej kopii grozi poważnymi konsekwencjami

Gorąca linia antypiracka BSA: (0-22) 661 55 12



CIVILIZATION Sida Meiera

Zbuduj imperium, które przetrwa próbę czasu. Zaczynasz u zarania dziejów – 4000 p.n.e., gdy powstawały pierwsze miasta i następnie prowadzisz swoją społeczność ku erze lotów kosmicznych.



COLONIZATION Sida Meiera

...to historia odkryć, badań i walki o niepodległość. Jako kolonizator, konkwistador lub dyplomata poznasz wyzwania i frustracje, jakie niesie tworzenie nowego, niezależnego narodu. Przed Tobą leży Ziemia Obiecana.

PROGRAMY MARZEŃ W ZESTAWACH

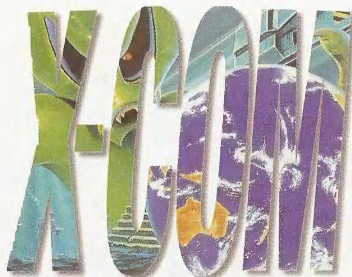
MICROPROSE



UFO: ENEMY UNKNOWN

Poprowadź ziemskie siły przeciw pozaziemskim najeźdźcom! Jesteś dowódcą XCOM – organizacji powołanej do życia przez rządy najbardziej rozwiniętych gospodarczo państw.





XCOM: TERROR FROM THE DEEP

Spięty? Zdenerwowany? Przerażony? Wkrótce będziesz. Jest rok 2040. Obcy są groźni, mają wrogie zamiary, a ich broń jest niezwykle skuteczna.

Wyłączny dystrybutor w Polsce:

IPS Computer Group Sp. z o.o.

02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3
tel.: (0-22) 642 27 66, 642 27 68
fax: (0-22) 642 27 69
www.ipscg.waw.pl

A.D COP

Niezwykła akcja, w której nie ma żadnych ograniczeń w użyciu broni. Twoim jedynym celem są Ci, którzy próbują Cię zabić.

SIDELINE

Po raz pierwszy na Twoim PC, tak dużo ekscytującej akcji, tak dużo niezwykłej broni, tak wielu przeciwników, tak wciągająca strzelanina !

bit ŻYCIE

DO WYGRANIA 50 NAGRÓD ! Szukaj informacji w poniedziałkowym dodatku do ŻYCIA WARSZAWY, lub w pudełku z grą A.D. COP.



• SKLEP FIRMOWY • SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA • SKLEP FIRMOWY • SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA •

PC CD ROM

3D ATLAS PL	multimedialny, świata	140.00
1996 DECATHLON	dziesięciobój	95.00
AIV NETWORK$	ekonomiczna, hit!	115.00
ABSOLUTE ZERO	strzelanina	85.00
A.D.2044	przygodowa, Win95, 2CD, PL	115.00
A.D. COP	wirtualna strzelanina	95.00
ALONE IN THE DARK	przygodowa	45.00
ALONE IN THE DARK 2	przygodowa	75.00
ALONE IN THE DARK 3	przygodowa	95.00
ALONE TRILOGY	zestaw 3 cz. Alone	170.00
ANVIL OF DAWN	role playing	140.00
ATLAS ŚWIATA	mapy świata	65.00
BIG RED RACING	wyścigi, 3D	90.00
BLAMI MACHINEHEAD	strzelanina	140.00
BURIED IN TIME	3CD, przygodowa	115.00
CHAOS CONTROL	strzelanina	85.00
CHAOS OVERLORDS	strategia, rpg	120.00
CHRONOMASTER	przygodowa	115.00
C. & . C. RED ALERT	strategia, hit	150.00
DEUS	rpg w SVGA po polsku	130.00
DIABLO	strategia, role playing	155.00
DRAGON'S LORE 2	super przygoda	140.00
ENCYKLOPEDIA PWN	super hit!	230.00
ENCYKLOPEDIA PRZYRODY	Optimus	165.00
ENCYKLOPEDIA PRZYRODY	Cartall	85.00
ERASER	2CD, filmowa przygoda	150.00
EF 2000 EVOLUTION	EF+TACTCOM	170.00
EVOLUTION	data disk do CIVILIZ. 2	90.00
FLAYING CORPS	samoloty, I Wojna	150.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	przygod.	85.00
FLY AND DRIVE	4 super gry	45.00
GRAND PRIX 2	wyścigi Formuła 1	130.00
HEIMDALL 2	przygodowa 3D	35.00

PC CD ROM

HEROES OF MIGHT & MAGIC II	NEW	145.00
HIND	symulator śmigłowca	145.00
HISTORIA MIĘDZYWOJENNA	multimed.	85.00
HISTORIA ŚWIATA	multimedia	85.00
JAK TO DZIAŁA	prawa fizyki	165.00
JET FIGHTER III	super symulacja	145.00
JOHNNY BAZOOKATONE	zręcznościowa	85.00
KATHARSIS	polska strzelanina, 2*CD	120.00
KILLING TIME	gra w stylu Duke'a	130.00
KLIK - UCZY CZYTAĆ	elementarz	95.00
LITERAT 2.0	korepetycje z jęz. pol.	95.00
LORDS OF THE REALMS 2	strategia	140.00
MARCO POLO	strategia, przygoda	130.00
MDK	strzelanina, przygoda, hit	140.00
METAL RAGE	czołg w akcji, 3D	120.00
MOJE PIERWSZE ABC	dla dzieci	85.00
MONSTER TUCK MADNESS	wyścigi	115.00
NASCAR RACING 2	wyścigi samoch.	140.00
NBA`97	koszykówka 3D	140.00
OFFENSIVE	strategiczna, II Wojna	130.00
OLYMPIC GAMES	sportowa Alanta'96.	140.00
OLYMPIC SOCCER	piłka Atlanta'96.	140.00
ORIONBURGER	super przygodówka	140.00
PHANTASMAGORIA 2	filmowy horror	165.00
PIRANHA	kosmiczna strzelanina	60.00
POLANIE CD	polska gra strategiczna	65.00
POWER F1	wyścigi formuły 1	140.00
PRISONER OF ICE	przygodowa, hit	115.00
PROSTE DROGI	mapa samochodowa	80.00
REALMS OF THE HUNTING	4*CD	155.00
RIDDLE OF MASTER LU	przygodowa	85.00
SABRE TEAM	komandosi, strategia	35.00
SCARAB	zręcznościowa	140.00

PC CD ROM

SEA LEGENDS	piraci, handel, strat.	140.00
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	hit!	170.00
SHELLSHOCK	walki czołgiem	90.00
SIM ANT/FARM/EARTH/CITY	każda po	45.00
SIDELINE	kosmiczna strzelanina	65.00
SŁOWNIK JĘZYKA POLSKIEGO PWN		135.00
SMOCZE HISTORIE	przygod. po polsku	85.00
SMURFY	multimedia po polsku, HIT	110.00
STRIFE	rpg połączone z Doom'em	130.00
SUPER EF 2000	symulacja Win 95	180.00
THUNDERHAWK 2	strzelanina, symul.	85.00
TIME GATE - KNIGHT CHASE	przyg.	130.00
TIME WARRIORS	walki 3D	140.00
TACTCOM	dodatki do EF2000	70.00
THEME HOSPITAL	symulacja szpitala	140.00
THIRD REICH	strategiczna, klasyka	140.00
TOMB RAIDER	przygodowo-zręczn.	140.00
TOONSTRACK	przygodowa	140.00
TOTAL MANIA	strategia, zręczn.	130.00
TOUCHE	przyg. muszkieterów, polska	110.00
TUNNEL B1	super szybka strzelanina	140.00
UNIVERSE	przygodowa	35.00
WAGES OF WAR	strat. w stylu UFO	130.00
WARCRAFT 2 - EXTRA PACK	strategia	180.00
WARCRAFT 2 - EXPANSION DISC		75.00
WAR WIND	strategia fantasy	130.00
WERSAL	świetna przygod. po polsku	140.00
WETLANDS	super strzelanina	85.00
WITCHAVEN	doom fantasy	65.00
WITCHAVEN 2	3D, akcja	85.00
WORLD RALLY FEVER	wyścigi, manga	120.00
WORMS REINFORCEMENTS	data dysk	65.00
WORMS UNITED	najnowsza wersja	140.00

SATURN

KONSOLA+KONTROLER+DEMO		995.00
KONSOLA+KONTROLER+1 GRA		1095.00
CONTROL PAD	kontroler Sega	85.00
ECLIPSE STICK	joystick, jak w salonie	145.00
PISTOLET PREDATOR		159.00
... w ofercie także inne akcesoria		
ALIEN TRILOGY	przygod.-zręczn.	215.00
AMOK	super strzelanina	219.00
BLAMI MACHINEHEAD	super strzel.	189.00
BREAK POINT	trójwymiarowy tenis	195.00
CRIMEWAVE	wyścigi uzbrojonych aut	219.00
DAYTONA USA CHAMPION.	wyścigi	219.00
DIE HARD ARCADE	nawalanka 3D	219.00
EARTHWORM JIM 2	super platform.	219.00
EXHUMED	lepsza niż DOOM	209.00
F-1 CHALLENGE	wyścigi Formuły 1	209.00
FIGHTING VIPERS	super bijatyka 3D	209.00
IMPACT RACING	auto ze strzelaniem	219.00
NIGHTS	przebój z kontrolerem 3D	329.00
PANZER DRAGON ZWEI	strzelanina	199.00
RAYMAN	zręcznościowa	189.00
SHELLSHOCK	czołg, strzelanina	189.00
SEGA RALLY	wyścigi samochodowe	189.00
STREET FUGHTER THE MOVIE	bijatyka	179.00
TOSHINDEN URA	walki 3D z PSX'a	219.00
TRUE PINBALL	flipper 3D	189.00
TUNNEL B1	super szybka strzelanina	209.00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	walki	209.00
VIRTUA COP 2	strzelanina wirtualna	229.00
VIRTUA FIGHTER	bijatyka, 3D	119.00
VIRTUA FIGHTER 2	super bijatyka 3D	159.00
VIRTUAL ON	pojedynki robotów	229.00
WORLD WIDE SOCCER '97	piłka nożna	209.00
WORMS	komputerowy przebój	209.00

SONY PSX

KONSOLA+KONTROLER+DEMO CD		649.00
DODATKOWY KONTROLER		99.00
MEMORY CARD	do zapisu wyników	89.00
PISTOLET "PREDATOR"	do strzelanin	159.00
... w ofercie także inne akcesoria		
2XTREME	wyścigi	199.00
ALIEN TRILOGY	strzelanina 3D	195.00
ADIDAS POWER SOCCER	piłka nożna	189.00
ALONE IN THE DARK	przygodowa	165.00
BLAMI MACHINEHEAD	strzelanina	179.00
BUBBLE BOBBLE	zręcz. dla dzieci	99.00
BUST-A-MOVE 2	super fajna logiczna	159.00
COOL BOARDERS	snowboard	179.00
EXCALIBUR	przygodowo-zręczn.	209.00
FIRESTORM	symulator helikoptera	179.00
FORMUŁA 1	wyścigi Formuły 1	199.00
IRON & BLOOD	mordercze walki	189.00
IRON MAN / X-O MANOWAR	zręczn.	189.00
KILLING ZONE	walki fantasy 3D	189.00
KING`S FIELD	przygodowa	209.00
LOADED	super strzelanina	189.00
MORTAL KOMBAT 3	walki na arenie	150.00
NHL`97FACE OFF	hokej	209.00
OLYMPIC GAMES	Atlanta'96	189.00
OLYMPIC SOCCER	super piłka nożna	189.00
PORSCHE CHALLENGE	wyścigi	219.00
PRIMAL RAGE	walki dinozaurów	99.00
RACING SKIES	symulator samolotów	179.00
STRIKER '96	piłka nożna	135.00
SOUL BLADE	walki 3D	229.00
TOSHINDEN	walki 3D	99.00
TOTAL NBA`97	koszykówka 3D	219.00
WRESTLMANIA	digitalizowane walki	159.00
X2	kosmiczna super strzelanina	219.00

MIRAGE

MIRAGE SOFTWARE
03-982 Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4 tel. 671 77777, fax 671 7622

Przedstawiliśmy Państwu zaledwie fragment naszej oferty, jeżeli chcieliby Państwo zamówić dowolny inny program, proszę zadzwonić (22) 671 7777, wysłać fax lub e-mail: mirage@mirage.com.pl
Zapraszamy do naszego sklepu firmowego, zamówienia pocztowe prosimy także kierować na ten adres

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 6/97 (35)
rok piąty

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 15-42-20 (w godz. 9-17)
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl/gk.html

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK)
Marcin Sztankowski (Diabeł)

współpraca
Patrycja Wardzała, Jakub Głuszkiewicz (Kuba), Marcin Jaśkaczek (Jasio), Piotr Stasiak (Piotres), Łukasz Kęska (Lukas)

dział reklamy
Dariusz Kazik

korekta
Michalina Nowakowska

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
DWH „VEGA"
Warszawa
Konstruktorska 3a

Kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A. O.K.D.P.

prenumerata
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 15-42-20

CGS Computer Studio
jest wydawcą tytułów:
PC GAMER PO POLSKU
AMIGA COMPUTER STUDIO
GRY KOMPUTEROWE
PLAYSTATION MAGAZYN PL

Prenumerata krajowa (III kwartał '97)
Należność (2 x 3.20 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 czerwca 1997 r.)

Wstępniak



Witam serdecznie gorąco i kolorowo! Lato tuż, tuż. Pachnie wakacjami, a natura ciągnie człeka w las. Wielu z Was wyruszając na wakacyjną włóczęgę, zapomni o komputerowej rozrywce, bo trudno np. ciągnąć się do rodzinki na wieś z pecetem, monitorem, klawiaturą, myszką... Raz, że niezbyt to wygodne, dwa, że można uszkodzić kosztowny sprzęt. Ale to oczywiście zmartwienie pecetowców, bo dla miłośników konsol nie jest to już taki problem. Stosunkowo niewielką konsolkę o wiele łatwiej wcisnąć do bagażu, a telewizor, nawet na wsi, to już sprzęt ogólnie dostępny. Można więc spędzić wakacje poza domem, nie zapominając o grach! A konsolowa moda zawitała już do Polski na dobre. Po olbrzymim boomie na PlayStation, którego cena wolnorynkowa jest już wyższa od oficjalnej (klasyczny przykład nadwyżki popytu nad podażą), również N64 zyskuje wciąż nowe rzesze zwolenników. Saturn nie daje za wygraną, więc rodzinka miłośników gier posiadających konsole bardzo nam się rozrosła. Ostatnimi czasy obserwujemy trend dokupywania konsol najnowszej generacji do posiadanego już peceta. Nic w tym dziwnego, gdyż wynika to z chłodnej kalkulacji – zamiast dozbrajać „niebieskiego" w jakieś, dajmy na to, karty 3dfx, które są droższe od samej konsoli, niektórzy wybierają właśnie takie rozwiązanie. Oczywiście te nowe trendy nie pozostaną bez echa w naszym piśmie. Stali Czytelnicy zauważyli pewnie, że od jakiegoś czasu na równi traktujemy gry na PC i inne platformy sprzętowe, nie spychając tych ostatnich do osobnego getta. Wzrastające zainteresowanie N64 z jej nielicznymi, ale znakomitymi grami, już znalazło odbicie w Grach Komputerowych w recenzji Turoka, a teraz WaveRace 64. W ten oto sposób N64 zagościło już, i to na stałe, na naszych łamach, dołączając do recenzji gier na PlayStation i Saturna. Ale oczywiście w dalszym ciągu dominują pecety, bo taki jest właśnie podział rynku.

Ze spraw natury organizacyjnej. Gwałtowne zmiany w składzie redakcyjnym wychodzą pismu na dobrze. W tym numerze w roli recenzenta debiutuje „Diabeł", który jakiś czas temu ulokował kilka swoich tekstów w ś.p. Top Secrecie. Za miesiąc być może pochwali się swoimi zdolnościami reporterskimi z kilku ciekawszych imprez, w których ostatnio uczestniczyliśmy. Jeśli już jesteśmy przy imprezach, to do następnego numeru mamy obiecaną relację z ostatniego „spotkania na szczycie" programistów tworzących gry dla Sony Europe. Tym razem gościnnie na łamach „Gier Komputerowych" będzie gościł z-ca red. nacz. polskiej edycji PlayStation Magazyn, Rafał Belke, który był jedynym przedstawicielem polskiej prasy zaproszonym przez Sony na tę imprezę.

Ale oczywiście o tym wszystkim i innych ciekawostkach będziecie mogli przeczytać za miesiąc, w niebywale pogodnym, bo już wakacyjnym numerze Gier Komputerowych. Do następnego razu!

Marek Suchocki



Tym razem także możemy pochwalić się niezłą kolekcją świeżuteńkich demek, przy których przyjemnie będzie można spędzić czas. Tych wszystkich którzy wybrali „Edycję CD" zapraszamy do zabawy, a Ci wszyscy, którzy kupili wydanie zwykłe, niech przeczytają co stracili. W ostatniej chwili na krążek trafiły jeszcze demka „Interstate '76" firmy Activision i „Axelerator" firmy 21st Century, których opisu nie zdążyliśmy umieścić poniżej.

Extreme Assault

BlueByte
Pentium 90, 16 MB RAM, MS-DOS

Jeśli szukacie sporych dawek adrenaliny, to z pewnością odnajdziecie je w intensywnej akcji gry firmy BlueByte. Obcy rozpoczęli sekretne operacje na Ziemi i tylko od Ciebie zależy, czy powstrzymasz ich niecne plany. Rozwalaj ich używając swojego nowoczesnego śmigłowca AH-23 SIOUX oraz T1 – czołgu następnej generacji. Demko zawiera pierwsze połowy operacji pierwszej i drugiej.



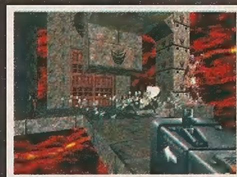


Shadow Warrior

3D Realms
Pentium, 16 MB RAM, MS-DOS

„Shadow Warrior" jest grą, która zatrzyma Twój puls setkami latających pocisków. Od wczesnych lat 70., Lo Wang (Wojownik Cienia) był najbardziej szanowanym i potężnym ninja chodzącym po ziemskim padole. Był zamachowcem na usługach Yakuzy i innych wschodnich podziemnych organizacji, które miały zbyt wiele pieniędzy i zbyt wielu wrogów. Bossowie mafijni, politycy, skorumpowani szefowie policji i agenci rządowi, ginęli w mgnieniu oka, zabijani przez niewidzialne ręce Wojownika Cienia. Jest on najlepszy, najbardziej zabójczy. Uzbrojony w 10000 naboi, 1000 szurikenów, 1 miecz i swe śmiercionośne członki, Lo Wang, musi spotkać się z przeznaczeniem. Przeznaczeniem, które przyszykowało wiele ukrytych niespodzianek, przechodzących najdziksze oczekiwania Wojownika. Skąd wzięły się te nieziemskie bestie?
Tylko Shadow Warrior będzie miał odwagę i moc, by się dowiedzieć.





Pandemonium

Crystal Dynamics
Pentium 100, 16 MB RAM, Windows 95, DirectX 3.0

Najszybsza akcja 3D w grze na PC! Przeładowanie endorfiny! Ogromne, wspaniale wykończone światy 3D. W rolach głównych akrobatyczna drużyna w składzie Nikki, Fargus i marionetka Sid. Tony różnic! Kształty wrogów zmieniają się z powolnego nosorożca, w ziejącego ogniem smoka. Przeszukajcie poziomy w celu odnalezienia ukrytych miejsc, pozbądźcie się wrogów i zdobądźcie ulepszenia magiczne.



Esoteria

Mobeus Design
Pentium 133, 16 MB RAM, Windows 95, DirectX 3.0

„Esoteria" jest trójwymiarową przygodówką z elementami RPG. Wszystkie obiekty w „Esoterii", typu zabudowania, lasy, pustynie, zbiorniki wodne, są w pełni trójwymiarowymi obiektami. W przeciwieństwie do pozostałych produktów tego typu „Esoteria" oferuje znacznych rozmiarów obszar, przeznaczony do dyspozycji gracza. Pozwala to na całkowicie nielinearny przebieg gry. Ruchoma kamera daje pełną kontrolę nad bohaterem, użycie perspektywy trzeciej osoby umożliwia precyzyjne ruchy, typu skok czy czołganie. Pozwala ona również na strzelanie w jedną stronę, w czasie ruchu w inną. Wspaniały realizm, bogaty wystrój, doskonała sztuczna inteligencja i ciekawy soundtrack sprawiają, że gra jest bardzo interesującym produktem.





Quiver

ESD Games
486DX/33, 8 MB RAM, MS-DOS

Kosmici ukradli kryształy, pozwalające im na podróż do przeszłości. Po wybudowaniu ukrytych baz, wypełnionych elektrowniami i fabrykami, próbują zmienić swą przeszłość, a naszą przyszłość! I zrobią to, jeśli w porę nie odnajdziesz kryształów. Ponadto musisz usunąć tylu Obcych (i ich koleżków), ilu tylko będziesz mógł. Aby wykonać swą misję, będziesz musiał używać wszelkiego dostępnego sprzętu, nawet jeśli jest on „obcego" pochodzenia.



Outpost 2

Sierra
Pentium 60, 16 MB RAM, Win 95

„Outpost 2" jest strategią dla wszystkich fanów science fiction i nowoczesnych technologii. Zadaniem gracza jest poprowadzenie i rozwijanie kolonii Eden lub rebelianckiej, Plymouth. Zadaniem będzie rozbudowa miast, podboje oraz ochrona ludzi przed naturalnymi zagrożeniami. Część druga hitu Sierry łączy w sobie dobrze znany typ strategii-akcji z tematyką s-f. Demo nie działa z procesorem Cyrix, natomiast pełna wersja będzie współpracować poprawnie.



ArmorGeddon

Sony Interactive Studios
Pentium 120, 16 MB RAM, Windows 95, DirectX 3.0

Jesteście zmęczeni walką przeciwko komputerowi? Więc przygotujcie się na ostateczny pojedynek w „ArmorGeddonie", najnowszej produkcji Sony Interactive Studios, futurystycznej strategii-akcji, w której swoim czołgiem walczyć będziecie z pozostałymi graczami w trybie multi-player.



Fallout

Interplay
Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95, DirectX 3.0

Akcja dzieje się na Ziemi, po nuklearnej wojnie światowej. „Fallout" zmusi Cię do podjęcia próby przeżycia w nieznanym i niebezpiecznym świecie. Twoja postać urodzona i wychowana w podziemnym schronie przeciwatomowym, zmuszona będzie wyjść na powierzchnię – do dziwnego świata mutantów, promieniowania i przemocy.





Twilight Lands

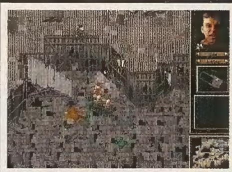
Entertainment Online
P90, 16 MB RAM, Windows 95, DirectX 3, ewentualnie Internet

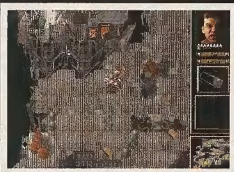
Zanurz się do mrocznego świata podziemnych labiryntów, sam lub z przyjaciółmi. Stań do walki z oślizłymi potworami, uporaj się ze śmiertelnymi pułapkami. Podróżuj po świecie gry, gdzie jedynym ograniczeniem jest tylko Twoja wyobraźnia. Gracz ma okazję zdobycia sławy i fortuny. Rozbudowana internetowa opcja multiplayer umożliwi praktycznie nieskończoną ilość rozrywki. „Twilight Lands" pracuje w wysokiej rozdzielczości, w bogatym świecie 3D, zdolnym do swobodnej pracy w sieci. Nic, tylko martwić się o rachunek telefoniczny.

Water World

Interplay

Kevin Costner już raz uratował resztki normalnych ludzi. Jedna z gier opartych na kanwie filmu „Wodny Świat" przenosi nas do etapu walk z piratami, żądnymi krwi i pożogi. Zarówno grafika i wielopoziomowość metalowych platform, wybudowanych przez ocaleńców, jak i animacja wykonane są solidnie. Oprawa audio „wygląda" też nieźle. Szkoda tylko, że gra nie wybija się niczym z zalewu gier C&C-podobnych.





Carmageddon

SCI

Co powstanie z mieszanki „Road Warriora" i „Dooma"? Taka hybryda istnieje, wykreowały ją chore umysły z SCI. „Carmageddon", to wyścigi umiejscowione w niedalekiej przyszłości. Nie ma w nich żadnych reguł. Wygrywa ten, który przeżyje i najefektowniej rozjedzie pieszych. Dobra oprawa (realistyczne odwzorowanie rozmazywanych ludzkich członków) oraz wspaniały dynamizm, zapewnią popularność tej masakrze na czterech kołach. Jako ciekawostkę możemy dodać, że firma Optimus Bis zlokalizuje ten produkt (polskie inwektywy w trakcie zabawy?).





X-MEN: Children Of The Atom

Acclaim

Kolejna bijatyka 2D. Tym razem bohaterami będą postaci z komiksów Marvella. Sama gra przypo- mina „SSFightera 2 Turbo". Multimedialna strona przedstawia się standardowo. Miłośnicy bijatyk na pewno spędzą z tą grą trochę czasu.



nowości

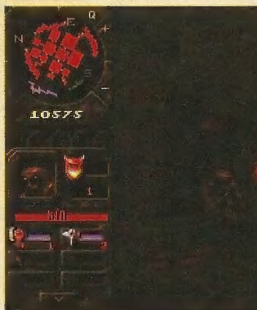
Prosto z Gambleriady śpieszymy Wam donieść, że oto dopinana jest właśnie na ostatni guzik polska wersja „Dungeon Keepera" - gry, którą Bullforg przygotowywał z górą od trzech lat.

Dungeon Keeper PL

EA • PC

Na targach Gambleriada odbyła się premierowy pokaz polskojęzycznej wersji, długo oczekiwanej gry „Dungeon Keeper". W grze zamieniamy się rolami z bohaterami typowej gry role-playing, a mianowicie stajemy się władcą lochów. Naszym zadaniem jest unicestwianie wszelkich przybył śmiałków, żądnych niezliczonych bogactw i sławy. Do naszej dyspozycji mamy masę potworów rodem z książek świata fantasy, wiele rozmaitych, śmiertelnie niebezpiecznych pułapek. Wspaniała, przedstawiona w rzucie izometrycznym, grafika teł i postaci, masa ruchomych obiektów oraz doskonała animacja zapewniają dobry start na rynku. Jeśli dodać do tego jeszcze rewelacyjną oprawę dźwiękową i na prawdę oryginalny pomysł oraz fakt, że firma IPS C.G. w pełni zlokalizowała grę, trudno nie stwierdzić, że z pewnością będzie hitem. Kapituła, w której skład wchodziliśmy, nagrodziła grę statuetką Gambleriady, w dziedzinie premiery targów. ■

Dystrybucja: **IPS/Licomp**
Premiera: **Czerwiec/Lipiec**





ze świata

• Firma Konami wypuściła nowy chipset do coin-opów, noszący nazwę „Cobra". Potrafi on przeliczyć do 5 milionów wielokątów na sekundę. Dwa prezentowane dema dorównują jakością grafiki „VF3".

• Team 17 uruchomiła stronę WWW, na której za 100,000 wirtualnych funciaków, grając na internetowej giełdzie, można wygrać nawet 15,000 prawdziwych funtów. Adres dla zainteresowanych: http://www.team17.com/pw

• Autorzy serii „Lemmings", DMA Design, zostali włączeni do firmy Gremlin Interactive, która to dysponuje już 250 osobową grupą producencką. Nowe gry, wkrótce.

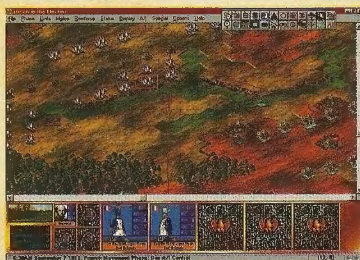
• Jeśli myśleliście, że P200 MMX to potwór, to jesteście w błędzie. Już wkrótce Intel zacznie sprzedawać P233 MMX, procesor szybszy o 1/6 od poprzednika.

• Lucasarts ogłosiła, że skonwertuje „Shadows Of The Empire", flagowy produkt z N64, na peceta. Gra nie będzie miała opcji multiplayer.

Napoleon in Russia

Empire • PC

Serii „Battleground" firmy Talon nie trzeba chyba przedstawiać żadnemu miłośnikowi tradycyjnych gier strategicznych rozgrywanych w komputerze. Szósta gra z tej serii, tytułowana jest dwojako: „Napoleon In Russia" albo „Battle Of Borodino". Gorzej obytym z historią warto przypomnieć, że bitwa pod Borodino była praktycznie bitwą o Moskwę i została przegrana przez Rosjan, co jednak nie przeszkodziło im wygrać całej tej wojny. Jak zwykle w grach z serii „Battleground", gra z pietyzmem odtwarza realia historyczne oraz autentyczne mundury różnych formacji obu walczących stron, a dla nadania większej autentyczności ilustrowana jest scenami bitewnymi z filmu fabularnego – tym razem źródłem sekwencji filmowych jest monumentalna „Wojna i pokój" Sergiusza Bondarczuka. ■



Dystrybucja: **Marksoft**
Premiera: **Czerwiec**

Battle Stations

EA • PSX, PC

Jest to gra, która łączy w sobie klimaty lekcyjnej gry w statki oraz strzelanki 3D. Po zbliżeniu się okrętów, standardowa plansza przeistoczy się w trójwymiarowe zbliżenie walki. Przed graczami stoi zadanie wyeliminowania wrogiej armady. Wachlarz jednostek będzie urozmaicony, np. krążowniki, łodzie podwodne, a nawet helikoptery, stacjonujące na lotniskowcach. Grafika wykonana jest starannie, a sama gra przedstawia się interesująco. Oczywiście dostępne będzie miała opcje gry w trybie wielu graczy. ■



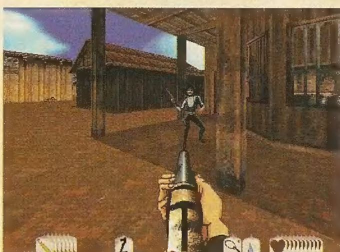
Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Już jest**

Outlaws

LucasArts ● PC



Western, gatunek filmowy nieco dziś zapomniany, ale nie tak dawno budzący jeszcze najwyższe emocje. W niebyt odchodzą wspaniałe westernowe kreacje Jamesa Stewarta, Gary'ego Coopera, Glena Forda, Johna Wayne'a czy Clinta Eastwooda. Trochę szkoda. Ale gry komputerowe od czasu do czasu również sięgają po tę tematykę. I właśnie teraz do sprzedaży wchodzi gra „Outlaws" z Lucas Arts, oparta na wzorcach klasycznego westernu, tzn. takiego, gdzie wyraźna była granica między dobrem a złem. Żeby jednak nie za bardzo oddalić się od aktualnie panującej mody, Lucas Arts sięgnęła po... „Dooma" i stworzyła klona tej gry, rozgrywanego właśnie w scenerii westernowej. Nie ma jednak w tym nic złego, bo właśnie takie tło niespodziewanie nadało oklepanemu szablonowi całkiem nową głębię i chyba więcej realizmu. Jako trójwymiarowa strzelanka gra jest niezła, scenografia piękna, więc sięgną po nią z chęcią nie tylko miłośnicy westernów.



Dystrybucja: **IPS/Licomp**
Premiera: **Czerwiec**



Formula 1

Psygnosis ● PC

Firma Psygnosis, znana ostatnio głównie dzięki szybkim grom wyścigowym na konsolę Sony PlayStation, postanowiła również użytkownikom PC pokazać, na co ją stać. Gra o nieskomplikowanym tytule „Formula 1" jest szybką grą zręcznościowo-symulacyjną, a jej główną cechą, poza oficjalną licencją FOCA/FIA (organizatora mistrzostw Formuły I) jest to, że potrafi wykorzystać chyba wszystkie istniejące obecnie akceleratory grafiki 3D (część bezpośrednio, część za pośrednictwem Direct 3D). Z pewnością stanie się więc ulubioną grą do testowania możliwości nowo nabytych kart 3D. Ale poza tym jest po prostu wspaniale zrobioną wyścigówką, szczególnie dla posiadaczy szybkich Pentium.

Dystrybucja: **CD-Projekt**
Premiera: **Już jest**

LISTA DYSTRYBUTORÓW IPS & LEM:

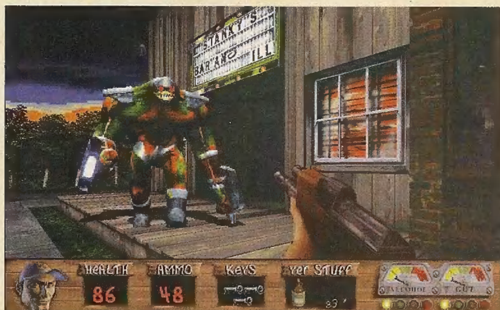
AMI-COMM
Gdańsk, ul. Kartuska 245
tel. 058-32 10 44 w.8
ARTICA
Gdańsk Wrzeszcz, ul. Matejki 6
tel. 058-47 02 62
AVAX
W-wa, ul. Angorska 15A
tel. 022-617 14 78
BILANG
Szczecin, Pl. Rodła 8 tel. 091-59 40 42
„PLAY"
W-wa. D.H. "JUPITER" ul. Towarowa
tel. 022-35 42 65
MARMET
Zabrze, ul. Wolności 262
tel. 032-171 56 11 w. 460; 175 39 72
MIRAGE
W-wa, ul. Gen. Abrahama 4
tel. 022-671 15 55; 616 15 51
WALDI
Wrocław, ul. Klaczki 4/1
tel. 071-325 24 58
USER
Kraków, Przemysłowa 12

SKLEPY FIRMOWE:

ANGUS
W-wa, ul. Widok 19
AMIKOM
Białystok, ul. Piłsudskiego 38
ARTICA
Gdańsk, ul. Grunwaldzka 45
CATOM
40-092 Katowice, ul. Mickiewicza 4
COMAT
W-wa, Dw. Centralny paw. 12
CMR DIGITAL
W-wa, Al. Jerozolimskie 2
DMG
W-wa, Grzybowska 39
DYNAMIC
41-200 Sosnowiec, ul. Modrzejowskiej 16
MIKROFAN
Olsztyn, Pl. Wolności 2/3
P.H.U. „JANA"
44-100 Gliwice, ul. Barlickiego 4
ULISSES
Kalisz, ul. Śródmiejska 26
XYZ
Lublin, ul. Okopowa 6
SKLEPY EMPIK

Redneck Rampage

Interplay • PC



Wydawać by się mogło, że czego jak czego, ale trójwymiarowych strzelanek widzianych w pierwszej osobie (typu „Doom") chyba na rynku nie brakuje. A tu niespodzianka. Najnowsza gra tego typu, „Redneck Rampage", wydana przez Interplay, bije za Oceanem rekordy popularności. Nawet wydawca jest tą popularnością wyraźnie zaskoczony, choć jednym z powodów istnego szału „Redneck Rampage" jest wyjątkowo agresywna kampania reklamowa. Jak to będzie u nas, zobaczymy... ■

Dystrybucja: **CD-Projekt**
Premiera: **Czerwiec**

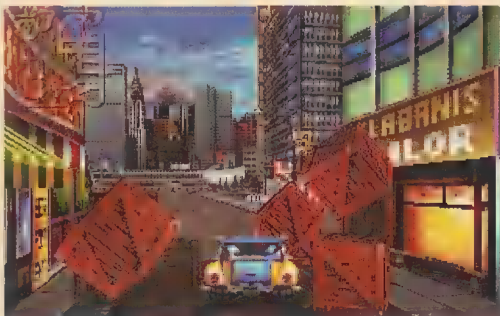
HeliCops

7th Level • PC

Miłośnicy samochodów mają swoje na wpół zręcznościowe wyścigówki 3D, miłośnicy strzelania – całą zgraję klonów „Dooma". A co mają miłośnicy latania? Nudne symulatory, silące się na realizm albo, już całkiem nierealistyczne, strzelanki kosmiczne. Firma 7th Level postanowiła temu zaradzić i stworzyć strzelankę powietrzną, nie mającą wiele wspólnego z symulatorami. Jak widać z tytułu, ma ona jakiś związek z helikopterami i z policją. Częściowo to prawda, gracz zostaje zwerbowany do parapolicyjnej organizacji, walczącej w futurystycznym świecie z syndykatem zbrodni. Gra zawiera ponad 20 misji, rozgrywanych w najdziwaczniejszych sceneriach, oraz ponad 30 rodzajów wrogów. Co nietypowe, autorzy wielki nacisk kładą na wspaniałe efekty towarzyszące naszej... śmierci. Aż się nie chce wygrywać.

Dystrybucja: **Marksoft**
Premiera: **Już jest**





Wreckin Crew

Telstar ● PC, PSX

Gier wyścigowych ostatnio nie brakuje, choć daje się zauważyć, że wielu wydawców, w pogoni za perfekcyjną grafiką 3D, zaniedbuje to, co w każdej grze jest najważniejsze – radość gracza z samej rozgrywki. „Wreckin Crew" skupia się właśnie na tym aspekcie. Choć dobra graficznie, to nie udaje jakiegoś super wiernego symulatora – jest po prostu zręcznościową grą wyścigową, z elementami walki i jazdy kaskaderskiej. A więc jazda samochodem jest tu raczej pretekstem do dobrej zabawy niż celem samym w sobie. Dobra grafika, wysoka grywalność i masa drobnych fajnych pomysłów, z pewnością zapewnią jej powodzenie – nie tylko wśród zagorzałych weteranów Formuły I. ■

Dystrybucja: [illegible]
Premiera: Czerwiec

Capitalism Plus

Interactive Magic ● PC

Oryginalna gra „Capitalism" przemknęła przez nasz rynek niemal niepostrzeżenie. A szkoda – gra będąca chyba najdoskonalszym symulatorem zarządzania dużym koncernem, powinna chyba zdobyć większe uznanie na naszym, wciąż raczkującym, wolnym rynku. Ale nic straconego, bo właśnie pojawiła się nowsza, ulepszona wersja „Capitalismu", nosząca znamienny tytuł „Capitalism Plus". Jak widać z tytułu, nie niesie ona w sobie rewolucyjnych zmian, ot, po prostu, ulepsza, poprawia i rozszerza olbrzymie możliwości swej poprzedniczki. Wprowadza m.in. mapy z realnego świata oraz ich edytor, wypadki losowe (pożary, nieurodzaje, krachy giełdowe), wiele nowych scenariuszy oraz opcję gry multiplayer. A więc wszyscy, którzy nie spostrzegli w porę „Capitalismu", przed Wami nowa szansa – „Capitalism Plus". ■

Dystrybucja: [illegible]
Premiera: Czerwiec



EMPiK Kultura i Media

LISTA PRZEBOJÓW GIER KOMPUTEROWYCH

**CZEKAMY NA WASZE GŁOSY !
GŁOSUJCIE NA 3 TYTUŁY !**

WSZYSTKIE KARTKI WEŹMĄ UDZIAŁ W LOSOWANIU GIER Z CZOŁÓWKI LIST. CZEKAMY NA WASZE GŁOSY DO 10-go KAŻDEGO MIESIĄCA

NASI OSTATNI ZWYCIĘZCY :

Andrzej Ferga, Mirosław Kurzak, Grzegorz Komosa, Małgorzata Torba, Paweł Piejko, Marcin Trusz, Tomasz Świderski, Szymon Wierzbicki

LISTY



LISTA CZYTELNIKÓW :

1. RED ALERT
2. TOMB RIDER
3. WARCRAFT II
4. DIABLO
5. SCREAMER II
6. FIFA '97
7. NBA LIVE '97
8. TUNNEL B1
9. F-22 LIGHTING
10. HEROES OF MIGHT&MAGIC II

LISTA EMPiKU -u :

1. RED ALERT
2. TOMB RAIDER
3. FIFA '97
4. DIABLO
5. NBA LIVE '97
6. WARCRAFT II
7. FLYING CORPS
8. HEROES OF MIGHT&MAGIC II
9. SCREAMER II
10. DESTRUCTION DERBY II

**nasz adres:
CGS Al.Marsa 6
04-202 Warszawa**

w toku

Dzisiaj porcja zapowiedzi, która jest w stanie wstrząsnąć duszą niejednego nawet mało [redacted] w grach osobnika. [redacted] oto będziecie mogli dowiedzieć się najnowszych szczegółów o „Quake 2", „Populous 3", „Mechwarrior 3" i „Tomb Raider 2".

Platforma: **PC**
Wydawca: **Bullfrog Productions**
Producent: **Bullfrog**
Premiera: **Wrzesień**

Populous The Third Coming

[redacted] dziewięć [redacted] Bullfrog, nikomu wówczas [redacted] brytyjskich programistów (choć jej lea[redacted] nosił czysto [redacted] brzmiące [redacted] Molyneaux) [redacted] szerokiej publiczności swój produkt, [redacted] mógł się spodziewać, [redacted] będzie [redacted] jeden z największych przebojów [redacted] czasów. [redacted] Amig i Atari ST mogli [redacted] sprawdzić, [redacted] prawdy [redacted] w [redacted] tytuł książki [redacted] Strugackich – „Trudno być bogiem"...



Tak, mowa oczywiście o „Populousie", legendarnej już grze, w której gracz wcielał się nie w generała, nie w króla, ale właśnie w autentycznego boga! „Populous" był pierwszą grą tego typu i do dziś jest jedną z niewielu. Można zapytać, dlaczego mimo ogromnej popularności, jaką cieszył się „Populous", nie powstały natychmiast masy podobnych gier? Ano chyba dlatego, że po „Populousie" trudno już było wymyślić coś lepszego w tej dziedzinie, a były to jeszcze czasy, kiedy twórcy programów mieli ambicje I nie powielali bezkrytycznie każdego przeboju. Kariera „Populousa" była tak ogromna, że Bullfrog wkrótce wypuścił „Populosa II", ze znacznie rozwiniętym zasobem boskich atrybutów. O popularności gry może świadczyć to, że ukazała się ona w 26 odmiennych wersjach na różne komputery i konsole (kto by pomyślał, że w ogóle było tyle odmiennych platform). Ale minęło kilka lat i to, co niegdyś było szczytem osiągnięć graficznych, dziś jest już trudne do zaakceptowania. Możliwości sprzętu rozwinęły się niepomiernie – dziś płynna trójwymiarowa animacja w środowisku 3D nikogo nie szokuje. I twórcy „Populousa" postanowili jeszcze raz wykorzystać ten sam pomysł, ale z zastosowaniem współczesnych możliwości technicznych. O tym, jak bardzo strona graficzna będzie się różnić od tradycyjnego „Populousa", można się na razie przekonać wyłącznie dzięki reprodukcjom ekranu. Autorzy zapewniają jednak, że „Trzecie Podejście" zachowa wszystkie podstawowe elementy, które nadały wielkość tej grze. Będą więc również inni bogowie (jakże by inaczej), będzie budowanie I niszczenie kontynentów, będą przeróżne klęski żywiołowe, zarazy, rycerze, magowie, świątynie, wyznawcy, mana. Ale będą też elementy nowe, jakie jeszcze nigdy nie występowały w „Populousie". W grze pojawią się bowiem szpiedzy, łodzie, [redacted] nawet statki powietrzne! Te rewolucyjne zmiany możliwe się stały głównie dzięki znacznemu zwiększeniu obszaru mapy, ale mogą mocno zmienić obraz samej rozgrywki.



Myślę, że przy takich perspektywach trudno się nam będzie doczekać premiery tej gry. Ale cierpliwości, już wkrótce „Populous" znowu trafi na listy przebojów.

Leszek Krowicki

Stary przebój [redacted] szatach, myślę [redacted] się powieść.

Quake 2

Platforma: **PC**
Wydawca: **GT Interactive**
Producent: **id Software**
Premiera: **Koniec 1997**

Dosłownie w ostatniej chwili dotarły [redacted] materiały, dotyczące następcy kultowego „kwaka".

Quake, mimo iż jest na rynku już prawie od roku, wciąż sprzedaje się znakomicie, co daje mu jedno z czołowych miejsc na liście najbardziej kasowych gier w historii. O sukcesie „kwaka" zadecydowało głównie jego znakomite przygotowanie pod rozgrywkę w trybie multiplayer. Dla wszystkich sieciowców jest to aktualnie gierka niemalże kultowa. Nic więc dziwnego, że wiele firm próbuje pójść za ciosem, i wydać strzelaninę 3D, która produkt ID Software zdetronizuje, jednak realne szanse na to ma jedynie odkładany cały czas Epicowy „Unreal", ewentualnie „Hexen 2".



A co ze sprawcą tej całej kwakomanii? Jego dalsze losy były przez dłuższy czas niepewne, gdyż ID Software opuścił jej założyciel i główny projektant – John Romero. Najpierw mówiło się, że sequela nie będzie, bo zespół pracuje już nad całkiem nowym projektem. Potem sprawa przycichła. A teraz...AAAAAGH. ID Software pokazało właśnie pierwsze oficjalne (tzn. takie do publikacji) screeny z „Quake 2"!!! O samej gierce wiadomo na razie niewiele. Ma mieć jedynie znacznie lepszą grafikę (czy można jeszcze zrobić lepszą grafikę?). Widać to znakomicie na screenach – znacznie więcej szczegółów, tekstury dopieszczone do granic możliwości (ach spójrzcie tylko na lampy i to... hmm, coś przypominające łoża do hibernacji). Oczywiście całkiem nowe poziomy, całkiem nowe potwory (jeden z nich przypomina mi trochę Obcego z filmu „Alien") i bronie. Ale za to ta sama, mroczna atmosfera. O fabule nie wiadomo nic... who cares, po co komu fabuła w takiej grze?!? Bardzo szybki sprzęt i jakaś akcelerowana karta graficzna będą mocno pożądane. Mam jedynie nadzieję, że do czasu wydania gry nie staną się niezbędne.



Na razie jest tylko tyle informacji, ale oczywiście będziemy cały czas trzymali rękę na pulsie, bo o „Quake 2" będzie już wkrótce bardzo, bardzo głośno.

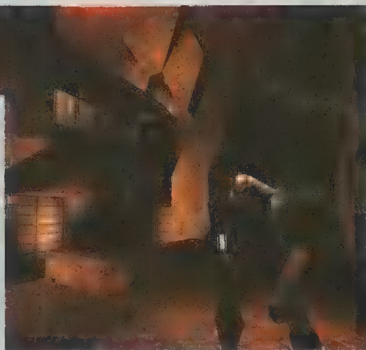
Piotres



Specjalnie [redacted] Was, [redacted] świeżutkie, [redacted] aż parzą, pierwsze oficjalne [redacted] z „Quake 2".





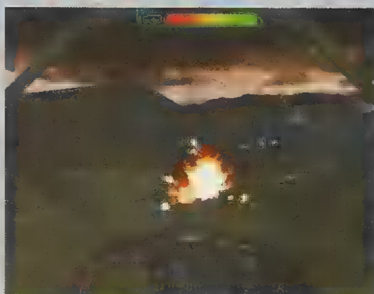


Platforma: **PC**
Wydawca: **Blue Byte**
Producent: **Blue Byte**
Premiera: **Jesień**

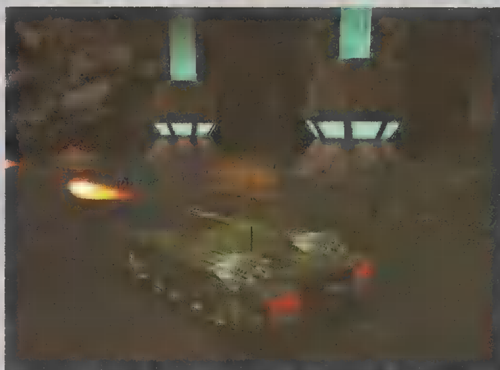
Extreme Assault

Super-szybki, wytrzymały i uzbrojony [redacted] zęby helikopter, w futurystycznym konflikcie świata przyszłości – [redacted] horyzoncie pojawiła się [redacted] strzelanina, oparta na motywach symulacyjnych.





Wszyscy wiemy, na czym opierał się sukces gierki „Comanche". Efektowna grafika, dużo strzelania, mało symulowania – dobra zabawa. Aktualnie ludzie z Nova Logic wypuścili na rynek część trzecią, a tymczasem z boku, trochę niespodziewanie, wyrosła im konkurencja. Niespodziewanie, ponieważ jest nią znana z dobrych strategii („Settlers", „Battle Isle") niemiecka firma Blue Byte. Ich najnowszy projekt, pod nazwą „Extreme Assault", to „symulator z elementami strzelaniny", jak sami to ładnie określają. Jednak z doświadczenia wiem, że w tej gierce prawdopodobnie więcej rozrywki znajdą fani szybkiej akcji niż pedantycznego realizmu.





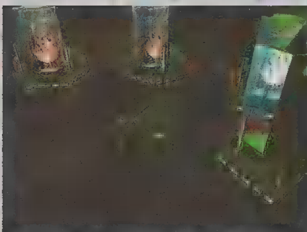
Co też chłopaki z Blue Byte szykują dla nas tym razem? Akcja gry przenosi nas w późny wiek 21, kiedy to Ziemia jest zagrożona... najazdem z kosmosu. Oryginalne, prawda? Otóż okazało się, że wszystkie organizacje, mające wpływ na działania ludzkości, a więc ONZ, NATO, redakcje magazynów o grach komputerowych, były od dawna infiltrowane przez agentów obcej rasy (hie, hie – Trust No One). Teraz ufoludki postanowiły raz na zawsze zakończyć karierę homo sapiens i rozpoczęły frontalny atak. No ale oczywiście Ziemianie mają w zanadrzu tajną broń, którą jest bojowy helikopter Sioux F-23. Potrzeba jeszcze dobrego pilota-samobójcy, który sam ruszy przeciwko hordom obcych, ale z tym chyba nie powinno już być najmniejszych problemów. „Extreme Assault" ma oferować wiele różnorodnych misji (niszczenie wrogów, zabijanie obcej piechoty, rozbijanie baz, niszczenie konwojów, dziesiątkowanie lotnictwa) w sześciu różnych kampaniach. Do wyboru dostaniemy 10 rodzajów broni, którym spopielimy 20 różnych rodzajów przeciwników. Kiedy już znudzi nam się latanie, można będzie w każdej chwili przesiąść się do równie nowoczesnego czołgu T-100 i uskuteczniać podobne misje, tyle że na ziemi.

Na pierwszy rzut oka można zauważyć, że engine graficzny „Extreme Assault" jest jakby podobny do wydanego niedawno „Archimedean Dynasty". To dobrze, bo poprzednia gierka Blue Byte prezentowała się naprawdę ładnie. Te same stalowo-szare kolory, przeniesione do strzelaniny lotniczej – wow – to mi się podoba. Screeny wyglądają ciekawie, zaś jeśli wierzyć autorom, wszystko ma chodzić płynnie, nawet bez żadnych akceleratorów czy innych kosztownych dodatków. Ciekawą innowacją będzie też umieszczenie na planszy, oprócz standardowych wzgórz, kanionów i miasteczek, również systemów jaskiń, w których umieszczone będą obce bazy. Oznacza to, że w każdej chwili będziesz mógł z otwartej przestrzeni wpaść prosto do ciasnych labiryntów pomieszczeń, aby narobić tam niezłego bałaganu. Poza tym w „Extreme Assault" mają pojawić się jeszcze rozbudowane opcje sieciowe, zaawansowana inteligencja przeciwników itd. Pożyjemy – zobaczymy. Ja już ostrzę sobie ząbki, bo zapowiada się ciekawie.

Piotres



Zapowiada się poważny konkurent dla „Comanche 3". Do zalet „Extreme Assault" można zaliczyć znakomicie wyglądający i szybki engine 3D oraz duży dynamizm akcji.





Platforma: **PC**
Wydawca: **Interactive Magic**
Producent: **Optik**
Premiera: **Lato**

War Inc.

Dla gier strategicznych, rozgrywanych w czasie rzeczywistym, stworzymy [redacted] niedługo [redacted] rubrykę. Tylko jak ją nazwać... [redacted] – [redacted] „W Tłoku"??

„Tym razem stawiamy na realizm" – twierdzą szefowie Interactive Magic, którzy szykują dla nas nową grę strategiczną. Rozgrywaną w czasie rzeczywistym, ma się rozumieć. Rzecz się dzieje w niedalekiej przyszłości, na Ziemi, gdzie rządy poszczególnych państw, mając kłopoty lokalne i międzynarodowe, rozwiązują je, wynajmując prywatne organizacje bojowe. Gracz, jako szef takiej grupy, będzie musiał zadbać o napływ nowych zleceń i odpowiednią kondycję finansową firmy. Oczywiście, pieniądze płynące z wykonywania kontraktów, to tylko część dochodów, bo oprócz tego będzie można zająć się czarnorynkowym handlem oraz wykupywać korporacje, które nie tylko dopiszą kilka zer do stanu naszego konta, ale dostarczą też odpowiedni sprzęt i technologie.



Duży nacisk położony zostanie na rozwój technologiczny. Gracz będzie mógł sam ustawić, co mają opracowywać wynajęci za ciężkie pieniądze naukowcy. Od nas zależy, czy postanowimy zaopatrzyć nasze jednostki w mocniejsze pancerze, czy też może postawimy na znacznie lepsze uzbrojenie albo mobilność. Właściwa misja nie odbiega oczywiście od schematu klasyka gatunku – „Command & Conquer". Należy rozpocząć od rozbudowy bazy i dokładnego obejrzenia okolicy w poszukiwaniu minerałów, które powinno się jak najszybciej zacząć wydobywać. Za zebrane w ten sposób pieniądze zajmujemy się zapewnieniem obrony naszej pięknej bazie. W razie kłopotów można zamówić wsparcie powietrzne z kwatery głównej. Po pewnym czasie montujemy grupę uderzeniową i ruszamy na podbój, niosąc śmierć i zniszczenie wrogowi. Proste, łatwe i przyjemne. Niepokoi mnie tylko jedna rzecz. Autorzy w swym pędzie za realizmem przewidzieli też to, że naszym oddziałom może na froncie zabraknąć amunicji, co uczyni je całkowicie bezbronnymi. Oj, nie podoba mi się ten pomysł (tu szatański uśmieszek).

Wygląda na to, że fani strategii rozgrywanych w czasie rzeczywistym mają na co czekać. Ciekawe tylko, czy przy tak wielkim wysypie, jaki obserwuje się ostatnio na rynku gierek „real-time", najnowszemu produktowi tandemu Interactive Magic/Optik wystarczy zalet, aby przebić się na sam szczyt? Przekonamy się już wkrótce. ***Piotres***

[redacted] to, że [redacted] strategii rozgrywanych [redacted] rzeczywistym mają [redacted]







Platforma: **PC**
Wydawca: **MicroProse**
Producent: **FASA Interactive**
Premiera: **Wrzesień**

Mechwarrior 3

Dopiero [redacted] przed chwilą napisałem [redacted] „Heavy [redacted]" z Activision, [redacted] [redacted] już przyczłapała, [redacted] właściwie [redacted] krocząc, [redacted] chopodobna.

Protoplasta gatunku, „Mechwarrior", doczekał się właśnie trójki przy nazwie, co chyba najlepiej świadczy o popularności tego typu gier. FASA Interactive, po wylądowaniu pod opiekuńczymi skrzydłami MicroProse, wzięła się ostro do pracy, zapowiadając na wrzesień program „Mechwarrior 3".

Jednak, w przeciwieństwie do Activision, która mimo straty praw do tytułu, zachowała dla siebie engine „dwójki" i teraz wykorzystuje go z powodzeniem w „Heavy Gear", ludzie z FASA muszą tworzyć wszystko od zera. Ich najnowszy produkt będzie bazował na systemie graficznym MUNGA, stosowanym dotychczas z powodzeniem w automatach z salonów gier. Nowy engine pozwoli na stworzenie jeszcze bardziej rzeczywistego i szczegółowego, trójwymiarowego środowiska. Na planszy będzie teraz więcej obiektów, wzgórz, kanionów, w miastach — więcej różnorodnych zabudowań. Znacznej poprawie ulegnie też jakość i złożoność tekstur. Autorzy kładą większy nacisk na animację mechów, aby sprawiała bardziej naturalne wrażenie (o ile można mówić o naturalności przy ruchu robotów). Lepiej mają też być zobrazowane wszelkie wgniecenia i uszkodzenia, odniesione w czasie walki. „Mechwarrior 3" jest przygotowywany do współpracy ze wszystkimi akceleratorami graficznymi, przebąkuje się też coś o specjalnej wersji 3Dfx, co potwierdza tezę o coraz większej popularności tej karty. Wśród tych wielkich zmian w sferze grafiki niewiele zmieni się charakter samej gry, gdyż dalej będzie to polegająca na zaliczaniu kolejnych misji symulatoro-zręcznościówka z dodatkami menedżera. Dodatkową ciekawostką będzie zawarcie w grze prostego edytorka, który pozwoli nam w dowolny sposób pomalować naszego mecha. Dosyć dużym zmianom ulegnie też interfejs, który tym razem ma być jeszcze bardziej „user friendly", z pełni konfigurowalną klawiszologią. Autorzy „Mechwarriora 3" twierdzą, że jego największą zaletą będą znakomite widoczki 3D. Bez fałszywej skromności przyznają, że nie boją się konkurencji ze strony Activision i ich „Heavy Gear". Jednakże, w obawie przed kopiowaniem pomysłów, udostępnili do druku na razie tylko kilka screenów. Trzeba przyznać, że prezentują się dość interesująco. Na grę trzeba będzie poczekać do września. O ile oczywiście wszystko pójdzie zgodnie z planem...

Piotres



Jest to bijatyka 3D, która z pewnością może konkurować z wieloma grami tego typu dostępnymi na konsolach.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Activision**
Producent: **Activision**
Premiera: **Gwiazdka**

Heavy Gear

Activision zakupiło ostatnio [redacted] ilość specjalnie wzmocnionej, hartowanej blachy stalowej, [redacted] to- [redacted] gwoździ i tyleż [redacted] śrub [redacted] wkrętów. Przyczyna [redacted] być tylko jedna – konstruują nową grę z [redacted] „kroczącymi mechami".

Seria „Mechwarrior" trochę niespodziewanie wybiła się w zeszłym roku na czołówki list przebojów. Prawdę mówiąc, to nie wróżyłem jej aż tak dużego sukcesu. Ale jak się okazało, rynek (czyli Wy) zadecydował inaczej. Fakt faktem, że teraz prawie każdy liczący się wydawca ma w swej ofercie grę, w której główną rolę grają wielkie roboty bojowe.

Prekursor gatunku, firma Activision, utraciła ostatnio na rzecz MicroProse prawa licencyjne do używania nazwy Mechwarrior. Jednak niespecjalnie ich to chyba załamało, bo trwają już prace nad kolejną grą tego typu. „Heavy Gear" ma bazować na poprawionym engine graficznym poprzednika. Jednak o ile na przykład w tamtym na jednego robota przypadało ok. 400 polygonów, to teraz ich liczba wzrasta do 700. Pomniejszeniu ulegną też gabaryty mechów (nieee!!), co jednak wpłynie na zwiększenie ich szybkości i mobilności. Da także autorom szansę na wprowadzenie do gry misji, rozgrywających się wewnątrz budynków (taak!!!). Poprawione mają być też scenerie, w których rozgrywane będą potyczki – na jeszcze bardziej szczegółowe i mniej spikselizowane. Na screenach wygląda to dość ładnie (szczególnie te efekty świetlne i cienie), zobaczymy, jak to się będzie ruszało. „Heavy Gear" powstaje pod Win'95 i będzie programowo zgodny ze standardami DirectX. Tak więc mile widziany będzie akcelerator 3D. Activision przewiduje też specjalną wersję pod 3dfx, która wzbogacona będzie o rozmywanie tekstur i cienie liczone w czasie rzeczywistym.

Piotres





„Heavy Gear" ma bazować na poprawionym engine graficznym „Mechwarrior 2".



Platforma:	**PC**
Wydawca:	**Interactive Magic**
Producent:	**Interactive Magic**
Premiera:	**Lato**

iF-22

Zapnij pasy, załóż hełm, sprawdź rakiety, ilość [redacted] w kabinie i obecność szybkiego procesora w obudowie swego PC. Najnowsza, realistyczna graficznie symulacja F-22 nadchodzi z prędkością Mach 2.

Ten F-22 to ostatnio bardzo modny samolot. Symulowała go już Novalogic w grze „F-22 Lightning 2" (GK 11/96 – 86%), Mission Studios w „Jetfighter 3", zaś już niedługo pojawi się najnowsza produkcja twórców „Eurofightera 2000" – „TFX – F-22". Man, trochę tego jest. A do kolekcji dołącza jeszcze Interactive Magic, która już niedługo uraczy nas symulatorem F-22 z podtytułem „Air Superiority Fighter".

I o nim dziś słów kilka. Luknijcie proszę na screeny. Ładne, prawda? Otóż to. Interactive Magic zapowiada przede wszystkim super hiper realistyczną grafikę. Ziemia w tym symulatorze powstała na podstawie satelitarnych zdjęć naszej planety, które potem odpowiednio przeskanowano i nałożono na podłoże. Efekt jest nie tylko porażający, ale również realistyczny, bo dzięki temu misje będą odbywały się nad rzeczywistą Ziemią, nad rzeczywistymi państwami i rzeczywistymi miastami. Podobny sposób, tylko na mniejszą skalę, zastosowali twórcy „Flight Unlimited". Jednak tam odwzorowany teren to zaledwie kilka mil kwadratowych. Tymczasem w „Air Superiority Fighter" będzie ich prawie ćwierć miliona. Oprócz screenów z fantastyczną grafiką, autorzy z Interactive Magic raczą nas na razie standardową mieszanką ochów, achów i obietnic, które, jak znam życie, można potraktować z pewną rezerwą. Będzie więc dbałość o realia, wirtualny kokpit z mnóstwem wskaźników i zegarów oraz rozbudowane opcje gry w sieci. Twórcy obiecują interaktywny teatr działań, w którym jednocześnie w powietrzu występować będą setki maszyn, każda ze swym własnym zadaniem do wykonania. Miodzio. System realistycznego pola walki zostanie przeszczepiony z „Hinda" i, z dodatkowymi poprawkami, wprowadzony do gry, co pozwala wierzyć, iż akurat w tym względzie autorzy nie rzucają słów na wiatr. Aha, przy okazji, misje wykonywać będziemy z ramienia ONZ, więc można zapomnieć o totalnym zniszczeniu, wojnie bez ograniczeń itp. Wszystko będzie prowadzone pod przykrywką operacji pokojowych, więc celność i ograniczenie liczby ofiar będą pożądane.

Hmmm, pozostaje więc niecierpliwie czekać na wielki rynkowy pojedynek symulatorów myśliwca F-22. Prawdopodobna data wydania, to nadchodzące lato. Będzie więc gorąco, tym bardziej że i inne firmy (DID) nie próżnują. Niepokoi mnie tylko jedna rzecz. Co prawda twórcy określili wymagania sprzętowe na „Pentium class machine", ale po przykrych doświadczeniach z szybkością „The Need For Speed 2" na moim P100, rozważam poważnie wymianę procesora. I Wy też, luknijcie jeszcze raz na screeny, logicznie pomyślcie i... szykujcie kasę. ***Piotres***

Twórcy obiecują interaktywny [redacted] działań, w którym jednocześnie w powietrzu występować [redacted] wykonania.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Gametek**
Producent: **Charybdis Ltd.**
Premiera: **Czerwiec**

The Quivering

Quivering w wolnym tłumaczeniu, to drżenie. Czy nie kojarzy się to Wam z klasyką horroru – „Lśnieniem" Stephena Kinga? Nie? Po zagraniu w tę gierkę, zmienicie zdanie.

Gra jest zwariowaną przygodówką, która moim zdaniem ma wiele wspólnego z „Kingdom of Magic". Mamy tu podobny styl graficzny i groteskowy czarny humor, tyle tylko, że akcja gry ma miejsce nie w krainie fantasy, tylko w świecie pełnym wampirów, zombie, szkieletów, mumii i innych stworów rodem z horrorów.

A o co biega na talerzu (CD)? W grze wcielamy się w postać Josha, którego wujem jest Oliveti Franken-stamp, grabarz z zawodu i szalony naukowiec z zamiłowania. Wujaszek, podczas jednego ze swoich eksperymentów, przypadkowo otworzył portal do innego świata, pełnego ww. stworów, bardzo wrogo nastawionych do rasy ludzkiej. Spotkanie z przedstawicielami innej rzeczywistości miało raczej żałosne skutki dla Wuja oraz jego asystenta i teraz wszystko w rękach Josha. Będzie on musiał uratować krewnego, zapobiec inwazji potworów i oczywiście zmierzyć się z szefem innego wymiaru, niejakim Big D, czyli wielkim, „napakowanym", zielonym, rogatym facetem, w seksownych (hm?) slipkach.

W grze jest pełno odniesień i groteskowych przekrętów klasyki horroru i fantastyki np. „Piątek 13-ego", „Amerykański Wilkołak w Londynie" czy „Jason i Argonauci" i wiele, wiele innych. Żeby docenić wszystkie aluzje, trzeba być niezłym ekspertem w dziedzinie literatury i filmów grozy, na szczęście humor sytuacyjny większości scenek i dialogów jest na tyle uniwersalny, że przeciętny przedstawiciel obecnej dekady XX w. nie będzie miał problemów ze zrozumieniem go.

Tak jak już pisałam, „The Quivering" jest graficznie bardzo zbliżony do „Kingdom of Magic", tyle tylko, że akcję gry obserwujemy z perspektywy pierwszej osoby. Przejścia pomiędzy lokacjami odbywają się w sposób znany z naszej rodzimej „AD 2044", czyli każdy ruch, to przemieszczenie się po ściśle określonym torze do nowego rzutu kamery. Dodatkowo, stojąc w miejscu, możemy obracać się o 360 stopni. Już po wersji demo widać, że gra jest szalenie rozbudowana. Czeka nas zwiedzanie kilku obcych światów, na które składa się ponad 30 podświatów (chwyt znany z „Chronomastera"). Autorzy zapowiadają także nieliniowość akcji oraz oczywiście mnóstwo zróżnicowanych tematycznie i trudnościowo zadań. Będą to takie proste czynności, jak użycie jednego przedmiotu na drugim, ale także właściwie poprowadzona konwersacja oraz zadania czysto zręcznościowe, jak wyścig z czasem czy rozprawienie się w stylu „Dooma" z bandą zombie. Gra jest wspaniale „zilustrowana". Trochę zbyt statyczną grafikę doskonale ożywiają animacje, towarzyszące rozmowom i poczynaniom Josha. Dużym atutem gry jest doskonałe udźwiękowienie. Wszystkie dialogi są mówione, ale intuicyjny interfejs i tekstowe podpowiedzi w czasie konwersacji, pozwalają ominąć trudności językowe.

Agnes

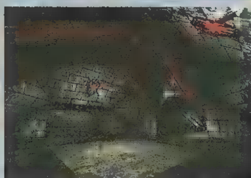
Doskonale wykonana gra przygodowa, z dużą dozą makabrycznego humoru i rozbudowaną akcją.

Unreal

Platforma: **PC**
Wydawca: **GT Interactive**
Producent: **Epic MegaGames**
Premiera: **Lato**

[redacted] się powoli premiera z da[redacted] oczekiwanego „Unreal" – strzelaniny trójwymiarowej, z widokiem z [redacted] bohatera. Jest [redacted] tytuł, który [redacted] zabrać „Quake'owi" jego fanów, dzięki wysokiej jakości grafiki, znakomitej engine [redacted] i [redacted] dużej grywalności.

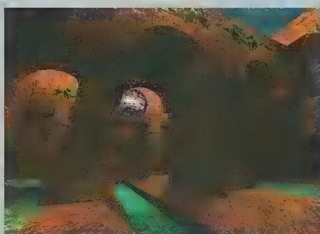




Otoczenie w „Unreal" jest zmienne i znakomicie wykonane, dzięki zastosowaniu realistycznego i bardzo spektakularnego systemu oświetlenia oraz filtrowania tekstur. Podobnie jak i ich środowisko, przeciwnicy również są przygotowani bardzo starannie – każdy z nich ma około trzystu klatek animacji, na które składają się najróżniejsze układy ich ciał, zbudowanych z wypełnianych wielokątów. Podobnie jak w poprzedniku, a zarazem konkurencie, „Quake", tak i tutaj główny nacisk został położony na równoczesną grę wielu graczy. Łączenie się ma być równie proste i skuteczne przez Internet, jak i przez sieci lokalne, modemy i połączenia szeregowe. W skład gry wejdzie również „Unreal World Editor", czyli łatwy w obsłudze edytor poziomów. Ten, równie dobrze wykonany jak i sama gra dodatek, powinien pozwolić graczom w łatwy sposób |worzyć prawdziwe, nierealne ('unreal' ;-)) światy.



„Unreal" został napisany w sposób umożliwiający wykorzystanie dwóch systemów, które weszły w świat gier jakiś czas temu: technologii MMX (wbudowany w procesory Intel Pentium i AMD K6 zestaw nowych procedur, które mają wspierać i przyspieszać wyświetlanie grafiki trójwymiarowej) i kart z akceleratorem 3Dfx. Nie są jeszcze znane pełne wymagania sprzętowe gry, miejmy jednak nadzieję, że nie będziemy musieli kupować nowych komputerów, żeby w nią pograć... ***Wist***



...główny nacisk został położony na równoczesną grę wielu graczy.

Tomb Raider 2

Platforma: **PC**
Wydawca: **Eidos**
Producent: **Core Design**
Premiera: **Listopad**

„Tomb Raider" już w pierwszym [redacted] sprzedaży stał się jednym z hitów wszechczasów.

Sława Lary Croft spotyka się z rockowym klasykiem – grupą U2, na najdroższym rockowym tournee. Kultowa już postać Lary będzie regularnie pojawiać się na koncertach grupy, na największym użytym jak dotychczas ekranie, którego powierzchnia ma sięgać 7000 stóp kwadratowych. To niebywały sukces branży komputerowej. Dla Was mamy wspaniałe i radosne informacje. Już na listopad bieżącego roku zapowiadana jest przez Eidos premiera kontynuacji przygód Pani Croft. Grafika ma być jeszcze lepsza, „Tomb Raider 2" ma mieć większe możliwości interakcji, a fabuła oczywiście ma być ciekawsza i bogatsza. Na przedstawionym screenie widzimy Larę podczas wędrówki po Wenecji. Nie możemy już doczekać się gry.

„Tomb Raider 2" będzie miał większe poziomy, niektóre na zewnątrz, dostępnych będzie więcej rodzajów broni i nie będzie to też broń biała. Z tajnych źródeł dowiedzieliśmy się, że Lara prawdopodobnie będzie zmieniała ubranie w czasie gry, chyba odzyska warkocz (sic!), może też będzie miała towarzysza. Jeśli ludzie z Eidos wymyślą odpowiedni sposób, to będzie można grać w „Tomb Raidera 2", także po sieci.

Czyżby DEATH–MATCH? [redacted]



Virtua On

Platforma: **PC**
Wydawca: **Sega**
Producent: **Sega**
Premiera: **Jesień**

Jeżeli lukniecie [redacted] obok, to na [redacted] już wiecie [redacted] czym [redacted]. Nowa strzelanka [redacted] „Virtua Cop" czy „Die Hard Trilogy" jest już w drodze.



Najpierw było Atari I proste sprite'y, udające atakujących zza winkla terrorystów. Dalsza ewolucja tego gatunku to poprawa grafiki, gdy sprzęt powoli zmieniał się na Amigę i Peceta, a potem, wraz z wejściem na rynek pojemnej płytki CD, pojawiła się tzw. druga fala, czyli gry, w których wykorzystano nakręcony wcześniej film (czy ktoś pamięta jeszcze „Drug Wars" czy „Mad Doga"?). Teraz, gdy



na rynku królują konsole, a PC dopala się specjalnymi akceleratorami trzeciego wymiaru, pojawiła się właśnie trzecia fala – fala 3D. „Cyber Troopers: Virtual On" powstało najpierw na automaty do gier. Jakiś rok temu pogrywałem sobie w to trochę w Londynie. Potem wyszła konwersja na konsolkę Saturn, a teraz Sega, która postanowiła zawojować rynek gier zręcznościowych na PC, wypuszcza właśnie wersję pod naszą ukochaną maszynę. Oczywiście do całości dołączona jest bzdurna historyjka, jak to kiedyś w przyszłości zło urosło w siłę i trzeba było coś z tym zrobić, więc... bla, bla. Wiadomo, o co chodzi. Gierka będzie przypominała poprzedni hit Segi – „Virtua Cop". Jednak tym razem do akcji wkraczają okute w stalowe pancerze super-roboty. Bardzo ładnie animowani panowie będą mogli latać, stosować różnorakie uniki itd., posyłając przy tym setki wrogów do Krainy Wiecznych Łowów. Do wyboru ma być cały wachlarz broni – od tradycyjnych pukawek, aż po wymyślne działa energetyczne. Do gry będą mogły się włączyć dwie osoby, bądź to na podzielonym ekranie, bądź przez sieć.

Grafika na screenach wygląda bardzo ładnie i, jeśli wierzyć autorom, swą jakością ma przewyższyć nawet tę z Saturna (!). Na początku wierzyć mi się nie chciało. Niemożliwe stało się jednak możliwym, gdy spojrzałem na wymagania sprzętowe najnowszego dziecka Segi. Otóż gra odpalać się będzie jedynie na procesorach MMX, zaś wszelakie akceleratory 3D będą więcej niż pożądane. Dla (niewielu) szczęśliwych posiadaczy tychże konfiguracji „Virtual On" może zaoferować m.in. rozmywanie i przezroczystość tekstur, efekty dymu i mgły, 16-bitową grafikę SVGA I niezliczoną ilość polygonów, którymi zobrazowana będzie okolica. Heh, ja wysiadam. Pędzę obrabować bank albo podłączę do swej pentiawki rowerek (jako akcelerator). A później tylko mysza w dłoń i... do rozwałki. ***Piotres***

Grafika wygląda bardzo ładnie i, jeśli wierzyć autorom, swą jakością ma przewyższyć nawet tę z Saturna (!).



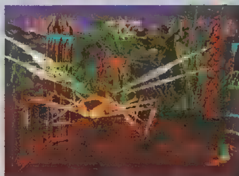
Bug Riders

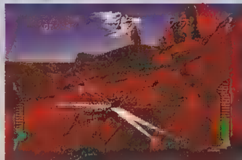
Platforma: **PC**
Wydawca: **GT [redacted]**
Producent: **N-Space**
Premiera: [redacted]

Czego [redacted] wymyślą. Wszelkiego rodzaju zakręcone wyścigi już były. Spychaczami i [redacted] sjańskimi pojazdami już jeździliśmy, że [redacted] poduszkowcach [redacted] wspomnę. A [redacted] proszę, jaka niespodziewanka – GT zapowiada właśnie grę, [redacted] której weźmiemy udział jako kierowcy... robaków.



Gra „Bug Riders" to przeniesienie na platformę PC popularnej zręcznościówki z PlayStacji. Termin wyścigi, wydaje mi się nieco nieodpowiedni, jako że z kategorii „racing" jedyną cechą jest walka o miejsca na mecie. „Bug Riders" wykazuje najbliższe podobieństwo pewnemu hitowi sprzed dwóch lat „Slipstream 5000". Zaskakują przede wszystkim pojazdy, którymi przyjdzie nam kierować, bo są to gigantyczne ważki, modliszki i inne insekty. Gra daje nam do wyboru aż 22 różnych zawodników, każdy posiadający swój własny hmm... wóz. Z ciekawostek należy dodać, że każdy z robaków będzie miał odmienny styl jazdy. Jedne będą posłuszne jak baranki, natychmiast wykonując rozkazy szefa, inne z kolei, uparte niczym mój młodszy brat, będą wolały latać swoimi ścieżkami. Sposób jazdy/lotu przypominał będzie „Wipeouta". Na trasie będzie więc trochę różnych gadżetów, którymi skutecznie wyeliminować można wroga (16 broni do wyboru m.in. rakiety, miny i tarcze). Ścigamy się na 6 trasach, które będą mogły się pochwalić niezliczoną ilością





skrótów, tuneli I odgałęzień, zarówno w pionie, jak I w poziomie. Grafika, jak przystało na konwersję z konsoli, prezentuje się ładnie, trójwymiarowo, oraz nieco niewyraźnie. Oko cieszą przede wszystkim duże postacie robali, których szczegółowo oddane skrzydełka zajmują prawie cały ekran. Oczywiście, jak to ostatnio jest w modzie, będzie można grać we dwoje (to jest to – romantyczny wieczorek we dwoje i zabawa z robalami. YES!), na podzielonym ekranie. Dla wielbicieli mocniejszych wrażeń będzie tryb sieciowy, gdzie spotkać można się będzie we czwórkę. Na swej stronie w Internecie autorzy proszą o wszelkie sugestie dotyczące powstającej gry. Ja zaproponowałem specjalne turbo w postaci marchewki na kiju, dzięki której nasz owad przyspieszy co najmniej dwukrotnie. Mam nadzieję, że to wykorzystają... ***Piotres***

Oko cieszą duże postacie robali, których szczegółowo oddane skrzydełka zajmują prawie cały ekran.

Crush!

Platforma: **PC**
Wydawca: **SunSoft**
Producent: **Crush!**
Premiera: **Sierpień**

Gracze kochają sportówki! Najlepiej świadczy [redacted] tym fakt, że wszel[redacted] dobre pozycje znikają [redacted] sklepów szybciej niż [redacted] mięsnego [redacted] czasów władzy ludowej.

Prym wiedzie oczywiście Electronics Arts, którego oddział nazwany EA Sports przyzwyczaił nas już do fantastycznych produkcji, wydawanych w mniej więcej rocznych odstępach, oznaczonych kolejno dopiskami 96 czy 97. O „FIFA 97" jeden z amerykańskich recenzentów napisał, że nie wie, czy da się jeszcze zrobić coś lepszego... O tym, że się da, zapewniają nas twórcy z młodej firmy Crush!. W jej siedzibie, w Newbury w Anglii, trwają już pełną parą prace nad nowym symulatorem piłki nożnej, który prawdopodobnie nazywał się będzie „Crush! Soccer". Oczywiście wszyscy występujący w grze zawodnicy zrealizowani zostali techniką „motion capture" (przeniesienie na ekran komputera ruchów rzeczywistych piłkarzy), dzięki czemu zachowywać się będą bardzo naturalnie. Oczywiście tego rodzaju rozwiązanie jest już w grach sportowych standardem, ale twórcy zapowiadają niespotykaną dotychczas ilość kombinacji i innych „układów". Oprócz tradycyjnych już główek, ślizgów i wolejów, nasi drodzy trampkarze będą mogli się... pobić, ewentualnie pobić sędziego, a potem wykończyć go efektownym Fatality i ...ooops, zapędziłem się.

Doskonale prezentują się również stadiony, na których przyjdzie nam toczyć pojedynki. Bawiłem się trochę na takim pobudowanym z czerwonej cegły, fantastycznie i dokładnie poteksturowanym, z ciemnym burzowym niebem wiszącym nad głową, i jestem pod dużym wrażeniem. Jak więc widać, grafika nie będzie odbiegała od ustalonych standardów. Jedynym mankamentem są trochę kanciaste sylwetki zawodników, ale jak zapewnili nas producenci, ulegnie to jeszcze poprawie.

Jednak jest coś innego, co moim zdaniem może przesądzić o dużym sukcesie tej gry. To bardzo rozbudowana opcja sieciowa. „Crush! Soccer" łączy bowiem typową produkcję zręcznościowo-symulacyjną z menadżerem piłkarskim. Każdy gracz dostaje do poprowadzenia swój własny klub piłkarski. Zajmuje się więc finansami drużyny, zarobkami, płacami i transferami. Dba także o odpowiedni trening swych podopiecznych i wyszukiwanie nowych talentów. Dla bogatszych klubów będzie możliwość wybudowania własnego, trójwymiarowego stadionu, dokładnego rozplanowania trybun, plansz z reklamami, oświetlenia itp. („Sim City" się kłania). Najciekawsze jest jednak to, że zsieciowani gracze będą mogli wziąć udział w rozgrywkach specjalnej internetowej ligi, prowadzonej przez twórców gry (coś na wzór blizzardowego battle.net dla „Diablo"). Będzie tam można zmierzyć siebie (i swoją drużynę) z innymi pasjonatami futbolu z całego świata. Autorzy szykują nam możliwość rozgrywania spotkań towarzyskich, a także wzięcia udziału w walce o mistrzostwo ligi. Całość mają dodatkowo ubarwić setki ligowych statystyk, tabel, podsumowań itp. Gracze będą też mogli odsprzedawać swych wytrenowanych piłkarzy innym klubom, więc milionowe transfery będą pewnie na porządku dziennym.

Piotres

Jeżeli autorzy zrealizują obietnice, [redacted] komputerowego [redacted] smakowity kąsek.



Carmageddon

Platforma: **PC**
Wydawca: **SCI**
Producent: **Stainless**
Premiera: **Lato**



Jak pierwszy [redacted] zobaczyłem tę gierkę, [redacted] dłuższą chwilę [redacted] się z podłogi, [redacted]ny powiedział – „To gra zrobiona przez świrów, [redacted] świrów".

Idea gry jest prosta, jak algorytmy cieniowania Phonga. Wskakujesz w opancerzone cacko, wyglądające jak skrzyżowanie Porszaka z Ferrari, i ruszasz na podbój ulic. Oprócz kilku podobnych Tobie, szalonych kierowców-przeciwników, są jeszcze Bogu ducha winni przechodnie i ...krowy. Na linii startu miga zielona lampka i rozpoczyna się totalna rozwałka. Wszystkie chwyty dozwolone. Samochody stukają się, miażdżą, jeżdżą jedne po drugich, na wszystkie strony sypią się odłamki, a wokół pełno kurzu. Po pewnym czasie odkrywasz, że wbrew pozorom w tych wyścigach jest jednak jakaś trasa, i ruszyć przed siebie, pokonując kolejne okrążenia. Oczywiście cały czas należy dbać o to, aby nikt przypadkiem nas nie wyprzedził. I jazda fair-play jest jak najbardziej zabroniona.







Graficznie wygląda obiecująco. Samochodziki wyglądają ładnie, każde uderzenie zostawia na nich trwały ślad w postaci estetycznego wgniecenia. Trasy skonstruowano z dużą ilością urozmaiceń, a do tego rozbudowane są nie tylko w poziomie, ale i w pionie. Na przykład przez system ramp można wjechać na dach wieżowca, po czym wykonać fenomenalny skok. Wow!

Pieniądze w grze zdobywamy, wygrywając kolejne wyścigi, rozbijając przeciwników i zabijając przechodniów. Szczególnie to ostatnie, to totalne przegięcie. Omal nie spadłem z krzesła, gdy po nabiciu na kolce dwóch kolesi i babci staruszki otrzymałem „artistic impression bonus". Ludzie, którzy tworzą „Carmageddon", mają wisielcze poczucie humoru, i wykazują się brakiem jakichkolwiek zahamowań. Rozlegają się wrzaski i krzyki, krew bryzga na szybę, a wycieraczki pracują pełną parą.Odlot! Grywalność aż kłuje w oczy. ***Piotres***

Wróżę tej gierce wielki sukces. Usłyszycie o niej z pewnością jeszcze nie raz.

Poy Poy

Platforma: **PSX**
Wydawca: **Konami**
Producent: **Konami**
Premiera: **Czerwiec**

Zręcznościówek [redacted] jest [redacted]. Jednak [redacted] większość, [redacted] powielenie znanych i oblatanych już pomysłów. Przeglądając propozycje Konami [redacted] rok, [redacted] coś [redacted] interesującego. [redacted] dość, że gierka, którą zauważyłem, [redacted] jest jakąś wycieńczającą mózg przygodówką, [redacted] jeszcze [redacted] tego [redacted] sobą [redacted] powiew świeżości (oczywiście [redacted] mi o tę telewizyjną!).



Programiści zdecydowali się na wprowadzenie w życie pewnego ciekawego pomysłu. „Poy Poy" to niezwykle interesująca gra, choć pierwsze wrażenia po odpaleniu krążka nie są piorunujące. Jej pierwszą zaletą jest możliwość pogrania w cztery osoby (nareszcie!). Nasze zadanie polega na wykończeniu pozostałych trzech przeciwników. Sama rozgrywka jest niezwykle prosta. Zabawa toczy się na niewielkiej arenie, po której latają Twoi komputerowi wrogowie. Kierujesz małym ludkiem i, wykorzystując wszystko co masz pod ręką, nawalasz kolegów (jeśli nie grasz sam). Narzędzi mordu jest wiele – czego dusza zapragnie. Możesz chwycić leżącą w pobliżu skałę, podrzucić bombę, lodowy blok też jest przydatny. Wystarczy się rozejrzeć i skorzystać. Słuchajcie, zabawa jest przednia. Gra swoją budową i zasadami przypomina starego „Spy vs Spy", choć „Poy Poy" jest bardziej zręcznościowy. Muszę przyznać, że od strony wizualnej produkt Konami też nie kuleje. Jest bardzo kolorowy, płynny i dynamiczny. Bardzo spodobały mi się tekstury, są nieprzeciętnie ostre i dokładne. Grafika jest urozmaicona i dostosowana do konkretnej scenerii. A tych jest bardzo wiele. Poczynając od meksykańskich upalnych pustkowi, a kończąc na lodowych pustyniach. Bronie, których użyjesz, są oczywiście uzależnione od levelu, na którym się bawimy. Jasne jest, że w morzu piasku nie znajdziemy lodowego kawałka. [redacted]



Ogólnie rzecz biorąc, jest na co czekać. „Poy Poy" zapowiada się na gierkę, przy której spędzisz wiele letnich wieczorów.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Digital Integrations**
Producent: **Action-16**
Premiera: **Jasień**

F-16 Fighting Falcon

Myśliwiec F-16 Falcon, [redacted] jeden z najsłynniejszych myśliwców, słusznie stawianych w jednym rzę[redacted] [redacted] P-51 Mustang i F-4 Phantom. Znany jest [redacted] [redacted] znakomitych możliwości w walce kołowej, wysokich prędkości, niskiej wagi i możliwości [redacted]nia. [redacted] chwili obecnej jest już wyprodukowane ponad trzy tysiące egzemplarzy, a łącznie wylatane [redacted] nich zostało ponad pięć milionów godzin...



Iza sterami tego cacka ma zamiar właśnie nas posadzić firma Digital Integration. Słynna, istniejąca już od 1984 roku, specjalizująca się w tworzeniu symulatorów samolotów bojowych, wypuściła niedawno dwa przeboje – „Apache Longbow" i „Hind", a teraz szykuje się już następny – „F-16 Fighting Falcon".

Gracz będzie posadzony za sterami myśliwca w jednym z trzech konfliktów, z których każdy ma się odbywać w innej, w pełni wypełnionej teksturami scenerii, wymodelowanej na postawie rzeczywistych map Korei, Cypru i Izraela. Każda z nich ma się składać z dziesięciu misji pojedynczych i dwudziestu będących składnikami kampanii; kiedy dołączy się do tego dwadzieścia misji treningowych, uzyskamy ogółem liczbę ponad stu zadań do wypełnienia!

Prócz realistycznego otoczenia, także wirtualny kokpit będzie w pełni zgodny z oryginałem, włączając w to HUD (wyświetlacz na szybie kabiny) i MFD (wyświetlacze wielofunkcyjne w kabinie). Możliwe będzie także uzbrajanie samolotu w pełny zestaw broni pokładowej – zarówno przeciwlotniczej, jak i przeciwko celom naziemnym, a także połączenie się z innymi ludźmi. W grze przewidziana została możliwość gry dla wielu graczy – przy użyciu modemu lub połączenia szeregowego dla dwóch graczy, a przy użyciu sieci – nawet do szesnastu. Można grać zarówno razem, przeciwko komputerowi, jak i przeciwko sobie, w trybie Deathmatch (zwykłe strzelanie do przeciwników), jak i w trybie Capture Flag (należy przejąć obiekt należący do przeciwnika, bądź też drużyny przeciwnej).

Zapowiada się niezła zabawa! Ale trzeba będzie jeszcze poczekać... [redacted]





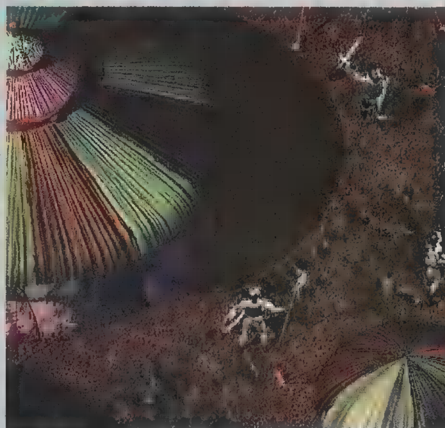
Prócz realistycznego otoczenia, [redacted] wirtualny [redacted] bę[redacted] [redacted] pełni zgodny z oryginałem, włączając w [redacted] [redacted] (wyświetlacz na szybie kabiny) i [redacted] (wyświetlacze [redacted]funkcyjne w kabinie).

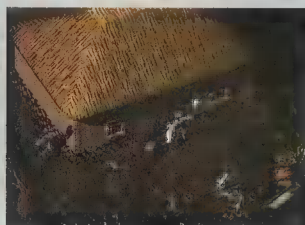


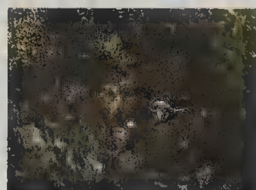
Platforma: **PC**
Wydawca: **Interplay**
Producent: **Bioware**
Premiera: **Jesień**

Baldur's Gate

„Baldur's Gate" jest [redacted] RPG, w której widzimy świat z [redacted] izometrycznego, [redacted] jest z góry i z boku. A świat, [redacted] świat nie byle jaki – akcja gry będzie [redacted] w znanym wszystkim graczom wszechświecie Forgotten Realms, opracowanym w [redacted] Ta [redacted] gierka jest [redacted] w Sword Coast [redacted] południe [redacted] Waterdeep...







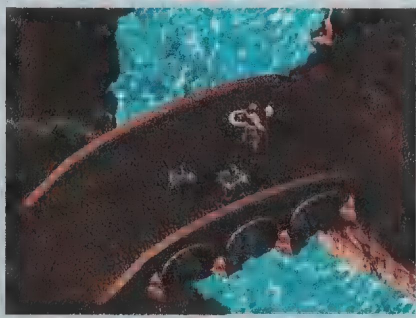
To, co jest widoczne już na pierwszy rzut oka, to grafika. Zajmujące około trzech czwartych części ekranu okno akcji, pozwoli na dokładną i pełną obserwację tego, co się dzieje wokół nas. Postacie będą poruszać się wśród prerenderowanej scenerii; wszelkie lokacje w pomieszczeniach są znakomicie oświetlone i wyglądają wprost fantastycznie. Plansze na zewnątrz są wykonane nieco gorzej – można je by ocenić jedynie na 'porządnie zrobione', ale dzięki zastosowaniu dynamicznie zmieniającego się środowiska (może padać deszcz lub śnieg, czasami panuje tam mgła, można również zobaczyć błyskawice), jest to również warte obejrzenia.

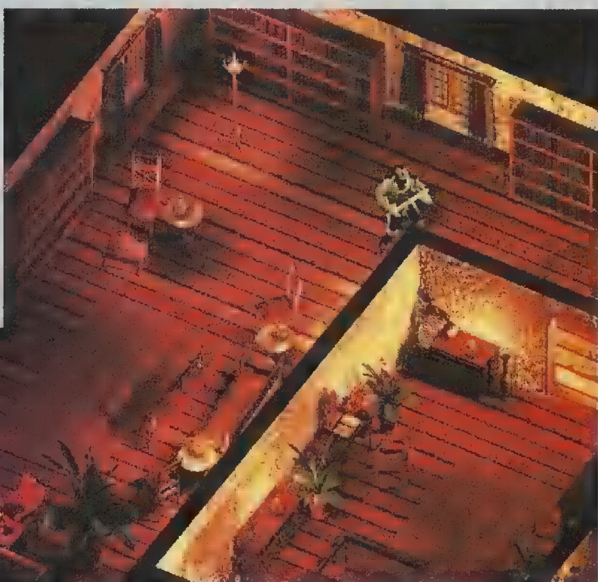
Wiele pochwał, za artystyczną wizję świata gry, należy się twórcom grafiki. Ekrany, jakie można obejrzeć, mogą zachwycić swoimi pomysłami i bogactwem szczegółów. Budynki w miastach są wybudowane różnymi, ale spójnymi stylami... Z ponad dziesięcioma tysiącami lokacji, „Baldur's Gate" wydaje się być jedną z największych gier RPG wszechczasów. Gra będzie bardziej zbliżona do czystego roleplaya niż bardzo popularny ostatnio „Diablo" – gracze będą mogli wybierać klasy postaci z pełnego zestawu dostępnego w AD&D Handbook, a sama rozgrywka będzie również zbliżona do gry w klasycznej, papierowej postaci. W trakcie gry widok postaci bohatera będzie się zmieniać wraz ze zmianami broni i zbroi.

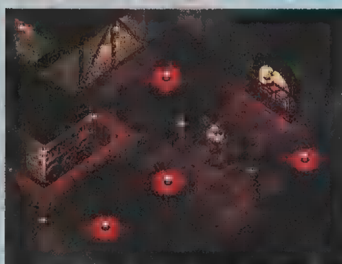
„Baldur's Gate" będzie wyposażony w możliwość gry zespołowej do ośmiu graczy w sieci lokalnej. Rozszerzenie do wersji on-line będzie również dostępne, ale dopiero po wypuszczeniu gry pod koniec tego roku.

[redacted]

„Baldur's Gate", dzięki swojej znakomitej grafice oraz licencji z Dungeons & Dragons, jest prawdopodobnie jednym z najbardziej oczekiwanych tytułów RPG dla pecetów.







Gry Które Podbiły Świat

Strategie Real-Time

Gdy w roku 1992 znana z dobrych przygodówek i RPG-owej serii „Eye Of The Beholder" firma Westwood wydała „Dune 2", nikt jeszcze nie spodziewał się, że oto powstaje jeden z najciekawszych (i najbardziej dochodowych zarazem) gatunków w świecie gier komputerowych. Dziś nie ma już wydawcy, który w swej ofercie nie miałby przynajmniej jednego tytułu tego rodzaju. Przedstawiamy – strategie w czasie rzeczywistym.

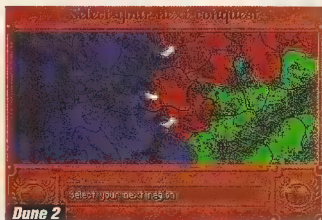
REAL TIME

Dlaczego właściwie powstały „real–time strategies", czyli gry strategiczne rozgrywane w czasie rzeczywistym? Powód jest prosty – bo takie było i jest zapotrzebowanie rynku. Wśród graczy zawsze istniała spora grupa osób, które znudzone tępawymi strzelaninami i innymi nawalankami szukały czegoś, wymagającego więcej myślenia. Jednak tradycyjne strategie, te podzielone na tury, heksy, z setkami parametrów, zasięgiem ostrzału oddziałów, morale, tabelkami, wykresami, tonami opcji i takich tam, po pewnym czasie nudziły. Bo jak tu cieszyć się grą, gdy po 4 dniach rozgrywki wymiera nam cała populacja, bo 50 tur wcześniej zbudowaliśmy stadion zamiast spichlerza. Albo cała linia frontu załamuje się nagle, bo zabrakło kilku pocisków, zmienił się wiatr czy szeregowiec Kalosz zgubił gumiaki. Potrzeba było czegoś, co zaspokoi gusta zarówno strategów, jak i wielbicieli akcji, takiej strategio-zręcznościówki, czegoś grywalnego i znakomitego graficznie. Czekaliśmy na przełom.

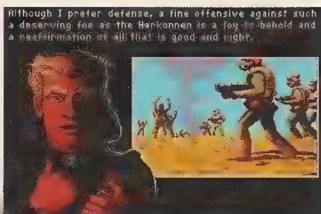
GDZIE JEST HACZYK?

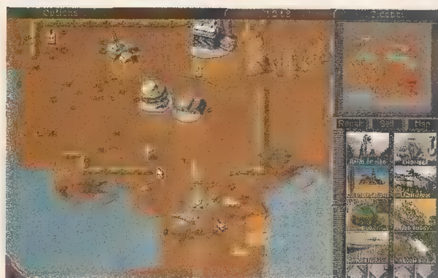
I nadszedł niepostrzeżenie. „Dune 2" pojawiła się, sprzedała w słusznej ilości kopii, zebrała pochlebne recenzje i sprawa na pewien czas przycichła. Nie jest prawdą, że była to pierwsza strategia rozgrywana nie na tury. Zaczątki tzw. czasu rzeczywistego pokazały się już w archaicznym „Sim City", „Pirates!" czy „Megalomanii". Ale dopiero produkt Westwood zastosował to rozwiązanie na szeroką skalę. Czym więc właściwie jest to osławione „real-time"? Odpowiedź jest dość prosta. W dotychczasowych strategiach mogłeś odejść na 3 godziny od monitora, przemyśleć rozstawienie wojsk, przeliczyć parametry, drapać się po łepetynie, a przeciwnik cierpliwie czekał, aż oddasz mu ruch, naciskając „End turn". Zdarzały się nawet strategie, gdzie oddzielnie odbywała się faza ruchu jednostek, oddzielnie faza strzału, a jeszcze potem faza artylerii itp. Takie bardzo skomplikowane szachy. Westwood zerwał z tym wszystkim, zrezygnował z podziału na tury. W „Dune 2" decyzje musiały być podejmowane natychmiast, bo za opieszałość byliśmy karani – komputer nie zważając na nas zajmował się rozbudową swych wojsk, rozwijaniem bazy i atakował. Błędy mściły się dość szybko. Przeznaczając zbyt mało funduszy na obronę, mogliśmy nie przetrwać już następnego ataku. Wszelkie nowe pomysły dotyczące dalszej rozgrywki można było w ciągu kilku sekund wprowadzić w życie i wypróbować. Nastąpiło też znaczne przesunięcie środka ciężkości strategii ze sfery czysto taktycznej w stronę zręcznościowo-manualną (zdanie niczym z pracy magisterskiej, wiem). Gracz zmuszony był do jednoczesnej walki z przeciwnikiem, produkcji nowych oddziałów, zdobywania pieniędzy i organizowania obrony. Często musiał wybierać pomiędzy ratowaniem Harvestera przed czerwiem, a właściwym poprowadzeniem kontruderzenia. Ponad to nowy gatunek dawał znacznie więcej wolności. Tu nie byłeś skrępowany rozkazami typu „utrzymaj wzgórze JW-23". Liczy się tylko zwycięstwo, a droga do niego może być bardzo różna. Pole do popisu otwierało się zarówno dla tych kombinatorów, którzy wolą wysłać na tyły bazy wroga czołg-bombę, dla tych systematycznych, którzy powoli i solidnie rozbudują swą bazę, jak i dla szaleńców–samobójców, którzy stawiali wszystko na jedną kartę.

I... spodobało się. Przyciągało grywalnością, jednocześnie zmuszając szare komórki do główkowania. Dodatkowym atutem było to, iż gracz wraz z postępami w grze otrzymywał do swej dyspozycji coraz potężniejsze środki walki. Zaczynał od prostej piechoty, a kończył z czołgami-fortecami i bombami atomowymi. Dzięki temu – gra cały czas rzucała nowe wyzwania. Po sukcesie „Dune 2" chłopaki z Westwood zaszyli się w swej siedzibie w Las Vegas, aby tam pracować nad sequelem, gdyż uznali temat za dość obiecujący. W międzyczasie udanie wystartowała jeszcze inna gra rozgrywana w czasie rzeczywistym, podejmująca jednak nieco odmienną tematykę. Warto tu o niej wspomnieć, chociaż koncentrowała się bardziej na wątkach ekonomicznych, niż batalistycznych, a gatunek zwrócił się później zdecydowanie w stronę tych drugich. Mowa o „The Settlers" z niemieckiej firmy Blue Byte, która dawała nam kontrolę nad bandą osadników, każąc od podstaw wybudować gospodarkę, aby dopiero później skoncentrować się na rozwoju armii.



Dune 2






Command & Conquer

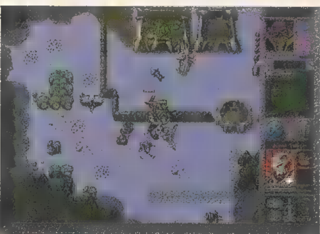
Po prawie dwuletniej przerwie pojawiła się fantasy-przeróbka „Diuny" pod nazwą „Warcraft". Spragnieni nowości gracze rzucili się na tę grę, dając mało wówczas znanej firmie Blizzard potężny zastrzyk gotówki, który miał ją w niedługim czasie wynieść na najpotężniejszego konkurenta Westwoodu, a nam dać m.in. „Diablo". Jesienią roku 1995 pojawił się od dawna zapowiadany przez panów z „Zachodniego Lasku" „Command & Conquer", który w ciągu pierwszego tygodnia sprzedaży rozszedł się w 300.000 egzemplarzy. Dopiero teraz wszystkim wydawcom otworzyły się oczy na żyłę złota z tabliczką „real-time". Wielka fala ruszyła. I, jak do tej pory, nic jej nie zatrzymało.

CZYM SIĘ BAWIĆ

Z pomocą poniższej tabeli postaram się zilustrować Wam dalszy rozwój gatunku i nowe pomysły, które się wraz z następnymi produktami pojawiały.

- „Dune 2", Westwood'92 – Klasyk, na którym oparły się później inne gry, wprowadzał trzy rasy (Harkonnenowie, Atrydowie i Ordosi – każda dysponująca innymi rodzajami broni), stopniowanie poziomów technicznych (dalsze levele – lepsze jednostki) oraz krótkie wstawki filmowe.
- „Settlers", Blue Byte'92 – Podejście od strony ekonomiczno-produkcyjnej, dość udane i oryginalne.
- „Warcraft 1", Blizzard'94 – Świat niczym z tolkienowskiego Śródziemia. Orki, rycerze, magowie i czary. Pojawiają się też nietypowe misje pseudo-zręcznościowe, polegające na przejściu przez labirynt jaskiń, gdzie musimy wyratować bądź eskortować kogoś.
- „Command & Conquer", Westwood'95 – Wielki hit końca roku 1995. Westwood ustala nową jakość, jeżeli chodzi o grafikę i oprawę dźwiękową. Dalsze postępowanie w stronę gier zręcznościowych przez wprowadzenie misji komandoskich – niczym w niezłej strzelaninie. Do gry dobudowano też znakomitą warstwę fabularną, dzięki długim animowanym wstawkom, łączącym się w logiczną całość. Po raz pierwszy pojawia się w miarę rozwinięta opcja „multiplayer".
- „Warcraft 2", Blizzard'96 – Niektórzy uważają go za lepszego od „C&C", ale ja trzymam jednak stronę twórców z Westwood. Całkowite przeniesienie grafiki w SVGA. Dodanie jednostek morskich i lotniczych, opcji „Fog of War", edytora własnych misji oraz znaczna poprawa inteligencji przeciwnika. Znakomite przygotowanie gry w sieci.
- „This Means War", Microprose'96 – Wkracza rzut izometryczny oraz zaawansowane algorytmy AI. Niestety gierka okazała się być koszmarnie trudna i mało grywalna – nie przyjęła się na rynku.
- „Command & Conquer: Covert Operations", Westwood'96 – Zestaw dodatkowych misji, znaczne podniesienie poziomu trudności. „Tajne Operacje" zapoczątkowały, negatywne moim zdaniem zjawisko, wydawania po kilku miesiącach dodatkowych plansz, współpracujących z oryginalną grą, co praktykowane jest do dzisiaj („WC2 Expansion Set", „Red Alert: Counterstrike").
- „Close Combat", Microsoft'96 – ciekawy eksperyment, polegający na zmniejszeniu skali konfliktu do kilku oddziałów i krótkiego odcinka linii frontu. Duży realizm w przedstawieniu walk piechoty na frontach II Wojny Światowej.
- „Z", Bitmap Brothers'96 – tzw. jajo, dzięki śmiesznym filmikom. Ze względu na prostotę reguł i dynamizm rozgrywki – bardziej zręcznościówka niż strategia.
- „Warwind", SSI'97 – Uważam ją za swoisty przełom, udana próba dodania do strategii elementów i statystyk z RPG oraz typowych dla tego gatunku misji – odnalezienie artefaktu, przejście przez labirynt korytarzy. Start całkiem nowego świata – planety Yavaun. Cztery różnorodne rasy i niestety trochę błędów. Ale już wkrótce część druga.



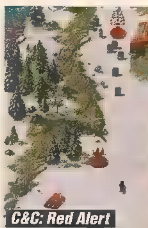


- „C&C: Red Alert", Westwood'97 – Ta propozycja umocniła miejsce Westwood w ścisłej czołówce. Niektórzy zarzucają tej grze brak oryginalności, ale znakomity design, wprowadzenie jednostek morskich i lądowych (nareszcie w serii „C&C"!!!) oraz jak zwykle ciekawe filmiki, dało w sumie produkt wart głębszej uwagi.
- „KKND", Electronic Arts'97 – Niezły produkt, dobrze zapowiadającej się australijskiej grupy Beam. Strasznie efekciarski pod względem oprawy, szczególnie duży nacisk położono na rozrywkowość gry.

KREDYTY, ZŁOTO, ROPA, DREWNO

Wspominałem już dziś o „Dune 2" i robię to znowu, ale nie bez powodu. Ta gra, to klasyk gatunku.




C&C: Red Alert

Większość jej patentów była po prostu tak znakomicie przemyślana, że wszystkie późniejsze produkcje w mniejszym lub większym stopniu opierały się na jej szkielecie. I tak mamy kilka zasadniczych cech wspólnych, którymi charakteryzują się wszystkie strategie rozgrywane w czasie rzeczywistym. Między innymi należy do nich sposób powiązania wątków ekonomicznych z typowo batalistycznymi. Można go w najprostszy sposób przedstawić jako równanie: bogactwa mineralne = kasa = nowe jednostki i budowle = zwycięstwo. W dotychczasowych strategiach gracz od początku dysponował odpowiednimi siłami, bądź też otrzymywał do rozdysponowania pewną ilość punktów zasobów. Tutaj należało samemu wydobyć odpowiednie materiały, aby uzyskać środki na rozbudowę bazy i wojsk. W „Diunie" była przyprawa, w „C&C" – Tiberium, a w „Warcrafcie 2" – złoto, drewno i ropa naftowa. I znów to my decydujemy o sposobie pozyskiwania pieniędzy. Czy wolisz stopniowe, oszczędne zbieranie zasobów, czy też wolisz ekstensywne wydobycie? Zbierasz z pobliskich pól Tiberium, czy też zabierzesz je ze znacznie bogatszych, spod samego nosa nieprzyjaciela. Nawet w tym względzie strategie „real-time" wykazują pełną elastyczność (w „War Wind" można jeszcze dodatkowo kraść). Pieniążki inwestujemy w odpowiednie rozbudowanie bazy. Stawiamy więc kilka elektrowni/farm, aby zapewnić prawidłowe funkcjonowanie innych budowli. Wybudowanie jednej struktury udostępnia nam najczęściej nowe jednostki, budynki czy opcje. W międzyczasie cały czas dbamy o odpowiednią obronę naszego miasteczka – dosyłamy nowe oddziały z fabryk/koszarów, instalujemy wieżyczki strzelnicze, wartownicze czy łuczników, które będą starały się wytrzymać zaciekłe ataki wroga. Po uzyskaniu pewnej przewagi można się wziąć za rozpoznawanie okolicy, lokalizację bazy wroga i jego linii zao-

patrzeniowych. Montaż odpowiedniej grupy uderzeniowej, to już tylko kwestia czasu. Oczywiście wpadając do obcej bazy najpierw blokujemy zawsze jej możliwości produkcyjne (Construction Yard, Ratusz, Centrum Dowodzenia) i już cieszymy się ze zwycięstwa. To jest oczywiście bardzo ogólny schemat. Ostatnio pojawiły się też pewne odstępstwa od tych reguł, ale to chyba było nieuniknione, gdyż strategie „real-time" wciąż przeżywają burzliwy rozkwit.

ZIEMIA, AZEROTH, YAVAUN

Chciałbym jeszcze wspomnieć o pewnym istotnym elemencie, odróżniającym znacznie ten rodzaj gier strategicznych od zwykłych, a który (według mnie) również przesądził o ich dużej popularności. Mam na myśli fabułę, która w niektórych grach jest naprawdę znakomita. Wielu z Was w tym momencie może zdziwić się niezmiernie, bo głębsza warstwa treściowa rezerwowana jest najczęściej dla gier przygodowych czy RPG, ale ja postaram się udowodnić, że i



w naszych strategiach coś takiego jest zawarte. W większości przypadków autorzy starają się zbudować dla nas świat prawie kompletny, dbając o całą masę szczegółów. Po planszy spacerują sobie zwierzaki, gdzieniegdzie spotykamy cywilne zabudowania itp. Ale tak naprawdę, najbardziej motywujące do działania są wstawki filmowe, prezentowane przed i po misji. To właśnie one wprowadzają nas w ten świat, tak iż rozumiemy jego problemy, nadają sens naszej walce. I tak na przykład, zachwycają filmiki z „Command & Conquer", które powoli, a za to niezwykle sugestywnie, prezentują nam obraz Ziemi za kilkanaście lat. Potężna sekta Braterstwa NOD, którego lider pojawia się nam w kapłańskich szatach, z ironicznym uśmiechem komentując wydarzenia na tle monitorów błyskających napisami „Peace", „Unity", „Brotherhood". Olbrzymi meteoryt, przynoszący nam Tiberium oraz stopniowo odkrywana straszliwa prawda o nim czy też szef sił dobra, który na konferencjach prasowych i



w wywiadach odpiera ataki łakomych na każdą sensację dziennikarzy. A samo genialne zakończenie gry – jako kawałek telewizyjnego newsa – to jest to! Taka pseudo-kultowość jest z pewnością zamierzona i znakomicie spełnia swe zadanie. Również inne firmy nie próżnują. SSI („War Wind") na potrzeby planety Yavaun i czterech walczących tam odmiennych ras, stworzyła nawet wyimaginowaną faunę oraz mitologię tego mistycznego świata, zawierając tam legendarnych bohaterów i pozwalając nam ich spotkać w czasie gry, zaś ludzie z Blizzarda umieszczając akcję „Warcrafta" w krainie Azeroth zbudowali nam tło niczym z powieści klasyków fantasy – pełne magii, smoków, trolli i krasnali.

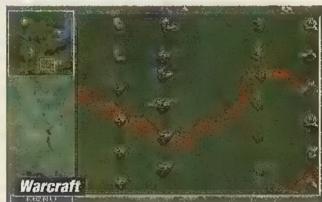


Moim zdaniem filmiki są w tych grach prawie niezbędne. Kiedyś miałem okazję grać w beta-wersję „Red Alert", bez wstawek. I muszę szczerze przyznać – straciła ona wiele ze swego kolorytu.

NOWE TRENDY I PRZYSZŁOŚĆ

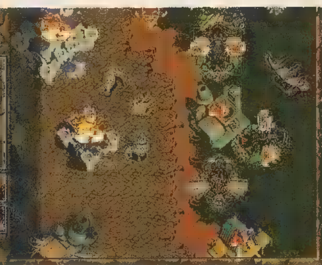
Strategie rozgrywane w czasie rzeczywistym, to wciąż jeszcze gatunek stosunkowo nowy i rozwijający się. W tej chwili mamy na rynku dwóch niezachwianych potentatów – Westwood z serią „C&C" oraz Blizzard z „Warcraftem". Jednak do tego duetu dochodzą już kolejni pretendenci – SSI, które bardzo poważnie wzięło się za temat oraz Electronics Arts z hitowatym „KKND". Hehehe, ■ najlepsze dopiero przed nami. Prawdę mówiąc, to już trochę się pogubiłem wśród nowości, bo naprawdę w najbliższym czasie obrodzi w strategie (pewnie nam zabraknie mocy przerobowych). Na pewno warto będzie zwrócić uwagę na takie tytuły jak „Conquest Earth" (Eidos), „Starcraft" (czyli Blizzard i orki w kosmosie), „7th Legion" (Epic) czy „Dark Colony" (Gametek). Ciekawie może też wyglądać „Outpost 2" – podejście do strategii „real-time" ze strony supergiganta Sierry. W nadchodzących zapowiedziach zaobserwować można dwa, dość ciekawe trendy. Pierwszy, to wręcz pedantyczne przywiązanie do szczegółów i swoisty nawrót do złożoności. O ile więc 5 lat temu „Dune 2" głosiła pochwałę prostoty i czystej radochy, to tym razem znów gry robią się coraz bardziej skomplikowanie. Zaawansowane algorytmy AI, oparte na sieciach neuronowych uczących się Twojej taktyki, zastosowanie „rzeczywistej linii wzroku", co ma pomóc efektywnie wykorzystać ukształtowanie terenu, czy podział na dzień i noc – wszystkie te innowacje sprawiają, że już się ślinię. Ale z drugiej strony – czy przez to gierki nie stracą na grywalności?

Drugą ciekawą tendencją jest masowe zastosowanie trybu sieciowego. Owszem, te strategie wręcz są do tego stworzone, o czym przekonałem się nieraz, grając po 10 godzin po kabelku, albo modemkiem – a rachunki, jak wiadomo, rosną. Ku rosnącemu przerażeniu mojej mamusi, Westwood zapowiedział właśnie „C&C: Sole Survivor", która ma chodzić tylko i wyłącznie w Internecie, z możliwością gry jednocześnie w kilkadziesiąt osób. Drugą baaardzo ciekawą gierką może okazać się „Netstorm", który wywołał zasadniczy rozpad w szeregach Origin i aktualnie ma się wydać pod skrzydłami Activision. Taaaaa, znów się ślinię (pod krzesełkiem jest już niezła kałuża).


Warcraft

Na koniec o tym, co mi się marzy. A marzy mi się mianowicie gierka, łącząca zalety strategii z połączeniem trójwymiarowego widoku a'la strzelaniny doomopodobne. Strategia, w której możesz oglądać swą bazę z „normalnego" widoku, ale w dowolnej chwili masz szansę przybliżyć sobie ją w grafice trójwymiarowej, znaleźć się wśród budynków, wejść między nie, bądź też między walczące pojazdy. I w końcu – wsiąść do któregoś z nich i po prostu nieźle sobie postrzelać. Marzenia, hmmmm, ale, ale... chyba już niedługo pojawi się coś takiego. Ma się nazywać „Uprising". Ale o tym na razie sza, bo jeszcze dużo czołgów rozbijemy i wiele litrów ropy naftowej przeleje się przez nasz monitor, nim ta gierka ujrzy światło dzienne. Na razie wszystkich strategów czeka bardzo gorące lato. Proponuję więc postarać się o jakąś przedstawicielkę płci przeciwnej i dobrego laptopa, celem giercowania na plaży. Żyć nie umierać, drodzy generałowie! **Piotres**







Saga o Imperium i Rebelii

Gwiezdne Wojn

Są takie filmy, o których zapominamy, że je obejrzeliśmy, kiedy tylko wstaniemy z fotela kinowego i zamkną się za nami drzwi. „Dawno, dawno temu..." no, może tylko dwadzieścia lat temu, powstał film, który wstrząsnął całym światem — Star Wars.

Tak, tak... Minęło dwadzieścia lat od czasu, kiedy to George Lucas nakręcił pierwszy film, który stał się początkiem sagi. Dwa lata pisał do niego scenariusz, za który dostał pięćdziesiąt tysięcy dolarów; za reżyserię — kolejne sto. Chciał on „stworzyć nowoczesną mitologię, w której wartości moralne znaczyłyby o wiele więcej niż w naszym świecie, a które wyrażałyby młodzi ludzie". I właśnie ten film stał się szalenie popularny wśród ówczesnych nastolatków. Jego prawdziwymi wielbicielami stali się ludzie młodzi — dwunasto- i trzynastolatkowie, którzy w ciągu czasu, jaki upłynął od premiery do dziś, zdążyli obejrzeć poszczególne części częstokroć po kilkadziesiąt, a nieraz i po ponad sto razy. Producent tego filmu, Gary Kurtz, miał niegdyś mniej ambitne plany — chciał nakręcić film science fiction, taki „w rodzaju Flasha Gordona z lat trzydziestych, ale okazało się, że nabycie praw licencyjnych do niego byłoby zbyt drogie". I powstał przez to jeden z najsłynniejszych filmów wszech czasów. Widz filmu dostaje się do „dawnej, odległej galaktyki" toczonej kosmiczną wojną domową. Podział na stronę pozytywną i negatywną jest bardzo wyraźnie zarysowany — z jednej strony Imperium, rządzone przez, w pierwszej części filmu bezosobowego i nieokreślonego, Imperatora, a z drugiej — pełna poświęcenia Rebelia, walcząca o wolność i sprawiedliwość dla wszystkich ras. Wojska Imperium prowadzone przez zdehumanizowanego Czarnego Lorda Sith, Dartha Vadera, władającego (a może będącego we władaniu?) Ciemną stroną Mocy, składające się z wielkich rzesz bezimiennych, odzianych w zakrywające wszystko pancerze szturmowców, małych, ale za to groźnie wyglądających, ponurych, czarnych myśliwców typu TIE oraz gigantycznych Niszczycieli Gwiezdnych, starają się zniszczyć dobro i wyplenić ostatnich jego obrońców. Siły Jasności są reprezentowane przez kobietę — senatora Starej Republiki, której istnieniu położył kres dzisiejszy Imperator — Mon Mothmę, która wraz z innymi zapaleńcami walczy o obalenie tyranii. Współpracownicy jej — to ludzie i istoty innych ras, które — nie szczędząc własnego życia — starają się osiągnąć dla innych lepsze jutro; podstawowa broń — wielkie okręty — to zaadaptowane statki cywilne, myśliwce są białe, z różnego rodzaju barwnymi oznaczeniami. Pojawiamy się w tym świecie wraz z młodym Luke Skywalkerem, chłopcem, który w przyszłości ma stać się Rycerzem Jedi, ostatnim z kasty mistycznych wojowników, strzegących prawa w Starej Republice. Początkowo nieporadny, pod opieką przyjaciela i mistrza swojego ojca — Obi



Wana Kenobiego — opuszcza swoją rodzinną planetę i włącza się w walkę. Ratuje piękną księżniczkę, a później całą Rebelię, odnajduje nieznaną, a zaginioną siostrę i staje się ostatnim z wielkich Rycerzy. Mimo różnych przeciwności losu, pozytywnym bohaterom zawsze udaje się wyjść cało; przesłanie moralizatorskie filmu jest jasne: Dobro zawsze zwycięża, Zło będzie ukarane. Całkiem jak w bajce... Może to właśnie stało się powodem tak wielkiego zainteresowania odbiorców?

A może powodem tak wielkiej popularności stały się znakomite, jak na owe czasy, efekty specjalne? Firma Industrial Light & Magic pokazała w tym filmie tak wiele, że na długi czas film ten stał się niedoścignionym wzorem dla innych. Podobnie zresztą, jak kolejne części Trylogii, pełen był wyobraźni i fantazji ludzi przedstawionych na wielkim ekranie. Ślizgacze piaskowe, mknące z wielką prędkością nad piaskami Tatooine, gigantyczne i powolne statki bojowe, maleńkie, zwrotne myśliwce toczące bitwy pod gwiazdami. Wybuchy, błyski świateł, promienie laserów, miecze świetlne... Film ten stał się tak popularny, że ekipa, która przygotowywała się i pracowała nad nakręceniem trzeciej części Trylogii, „Powrotu Jedi", ubrana została w koszulki i czapki z napisem „Horror Beyond Imagination", co miało im umożliwić pracę bez ciągłego podglądania przez dziennikarzy. A co ciekawe — istniały tylko trzy pełne wersje scenariusza do tej części filmu, dzięki czemu chciano uniknąć przecieków.

Nie jest to jednak ważne; tak naprawdę istotne jest to, że film miał wielki wpływ na ludzi i dzisiejszy świat. W małym miasteczku Matama w Tunezji, znajduje się do dziś tablica z napisem «Tutaj kręcono „Gwiezdne Wojny"», dzięki „Imperium kontratakuje", gdzie wystąpiła grupa norweskich ratowników górskich w roli Rebeliantów, maleńka miejscowość, która liczyła wtedy zaledwie siedemdziesięciu pięciu mieszkańców, Finse, stała się znana na świecie. Nawet jedną z ulic w centrum kosmicznym NASA w Houston nazwano... Skywalker Drive! Powstało wiele fan klubów „Gwiezdnych Wojen", zrzeszających miliony miłośników, w Internecie można odnaleźć tysiące stron WWW z najróżniejszymi informacjami o filmie, aktorach i autorach. Sprzedano miliony plakatów. Rozwinął się przemysł produkujący figurki postaci i miniaturki obiektów z filmów. Napisano kilkadziesiąt książek i narysowano wiele komiksów. „Gwiezdne Wojny" miały również wielki wpływ na produkcję filmową. Niezależnie od tego, czy autorzy filmów powstających później chcieli się do tego przyznać, czy też nie, twórcom zdarzało się czerpać pomysły, bądź nawet wprost opierać się na tym filmie (emitowany niedawno przez telewizję „Battlestar Galactica" z 1979 roku, czy też „Battle Beyond The Stars" z 1980 albo „Lensman" z 1984). Powstawały parodie np. „Hardware Wars", krótka, bo zaledwie trzynastominutowa pojawiła się już w roku premiery; najlepsza, w reżyserii niezastąpionego prześmiewcy Mela Brooksa — „Spaceballs" — została zrealizowana w roku 1987, a więc w dziesięciolecie; ciekawe, czy też się pojawi wersja specjalna? ;-) W różnych innych filmach, ich autorzy umieszczali elementy z „Gwiezdnych Wojen" — w „Poszukiwaczach zaginionej arki" można zauważyć postacie robotów R2D2 i C3PO wśród hieroglifów, które się tam znajdują, a na początku „Świątyni zagłady" można zauważyć klub o nazwie „Obi Wan Kenobi"; samolot tam ma numer OB C3PO. A pomysł, dzięki któremu w





filmie znalazł się Wookie Chewbacca pojawił się dzięki psu Lucasa, który wabił się... Indiana. Mówi Wam to coś? ;-)

Trylogia miała też niebagatelny wpływ na rozrywkę komputerową — pojawiło się kilkanaście gier na różne platformy sprzętowe, od staruszkiego ZX Spectrum i innych komputerów ośmiobitowych, poprzez Amigi i pecety, aż do najnowocześniejszych konsol. Reprezentowały one wszystkie gatunki gier: platformówki, symulatory lotu, strzelaniny trójwymiarowe, interaktywne filmy i szachy (tak! powstały szachy, w których role figur pełnią postacie i pojazdy z Trylogii). Gry takie powstawały, powstają i będą powstawać — tylko na przestrzeni ostatnich miesięcy pojawiły się dwa tytuły dla komputerów PC (prosta gra logiczna „The Yoda Stories" i, z dawna oczekiwany „X-Wing vs TIE Fighter"), w ciągu dwóch najbliższych miesięcy będą kolejne dwa. Trójwymiarowa strzelanina „Jedi Knight: Dark Forces 2" i strategia „The Star Wars Supremacy". Wkrótce powinien ukazać się „The TIE Fighters Collector's CD" (pakiet misji dla symulatora „TIE Fighter") dla Maców, a w kwietniu pojawiły się „Dark Forces" i „Rebel Assault 2" dla konsoli Sony PlayStation.

I teraz seria „Gwiezdne Wojny" wróciła na ekrany kin. Niektórzy po raz pierwszy, inni po raz kolejny mogli obejrzeć ją na wielkim ekranie, tym razem w ulepszonej i poprawionej wersji. Pojawiły się nowe sceny; częściowo podmieniono ścieżkę dźwiękową, usunięto pewne niedociągnięcia — warto zobaczyć te filmy. W poprzedniej realizacji serii pojawiło się kilkanaście dostrzeżonych, a teraz skorygowanych błędów: niebo na Tatooine zmieniało kolor przy kilku ujęciach, w kilku scenach świetlny miecz Obi Wana wyglądał jak zwykły biały kij (bo komuś przy montażu „zapomniało się" nałożyć na niego odpowiedni efekt). W „Powrocie Jedi" Luke najpierw odrzuca swój miecz, a później, na wzmiankę Vadera o siostrze rzuca się na niego, uderza go z całej siły — nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie to, że jego przeciwnik trzyma jego miecz w ręce... Kiedy Luke traci dłoń i spada katarzami Miasta Chmur w „Imperium kontratakuje", wykazuje się ona cudowną zdolnością regeneracji — ma już je obie, co i tak jest niczym w porównaniu z cudami medycyny — w czasie wyścigu ślizgaczy na Endorze w ostatniej części, jego mechaniczno-biologiczna dłoń jest raz lewa, a raz prawa... Luke Skywalker wykazuje się też dziwną znajomością — po szczęśliwym nalocie na Gwiazdę Śmierci i powrocie do hangaru rebeliantów, zwraca się do Jej Wysokości Księżniczki Lei Organy per Carrie (jej rolę w serii „Gwiezdne Wojny" odtwarzała Carrie Fisher). Wpadek było o wiele więcej, więc mieli co poprawiać...

Pozostaje tylko czekać na kolejne części filmu. Realizacja pierwszej z nich ma się rozpocząć jeszcze w tym roku.

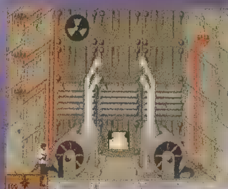
Wist

B.I.G.

Bierz I Graj



















recenzje

Najważniejszym działem naszego pisma jest blok recenzji. Aby go odpowiednio wyróżnić wprowadziliśmy dodatkową stronę, otwierającą ten dział, a jednocześnie spełniającą rolę informacyjną. Zamieściliśmy tu skalę ocen i przedstawiliśmy poszczególnych recenzentów. Nie zabrakło miejsca na rekomendacje najlepszych zdaniem redakcji gier, których opisy znalazły się w tym numerze. Wybór w tym miesiącu nie należał do trudnych, bowiem mogliśmy dla Was zrecenzować gry, na które od dawna wszyscy czekaliśmy i które nie zawiodły naszych oczekiwań. Jak widać poniżej, trzy rekomendacje dotyczą gier na PlayStation!

Marek Suchocki

TEGO MOŻESZ BYĆ PEWIEN

1. Nigdy, ale to nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. W każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier na przyzwoitym poziomie, wahają się w granicach 65–85%
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

JAK OCENIAMY

0–25% PONIŻEJ KRYTYKI
[illegible]

26–35% AMATORSZCZYZNA
[illegible]

36-50% PRZECIĘTNA
[illegible]

51–69% NIEZŁA
[illegible]

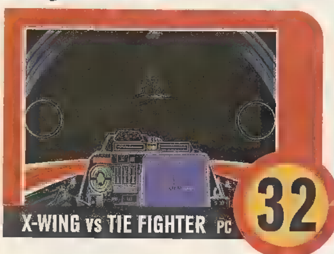
70–75% DOBRA
Jak wyżej, ale [illegible]

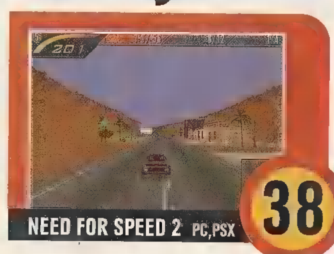
76–85% BARDZO DOBRA
[illegible] Polecamy.

85–90% ŚWIETNA
[illegible]

91–100% REWELACJA!
[illegible] totalna, rewolucyjna. Na [illegible]em do sklepu!!!

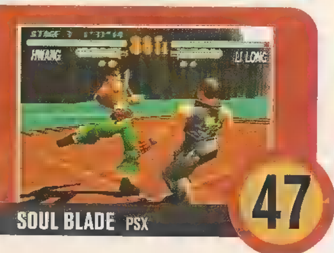
Wyróżnienia Redakcji


X-WING vs TIE FIGHTER PC — 32


NEED FOR SPEED 2 PC,PSX — 38


MDK PC — 44


ECSTATICA 2 PC — 52


SOUL BLADE PSX — 47


MICRO MACHINES 3 PSX — 41

PISZĄ DLA WAS

Agnes (Agnieszka Prokopiuk) – lubi gry RPG, strategiczne, przygodowe. Wcześniej prowadziła kącik filmowy.
ŁSK (Leszek Krowicki) – najwyższy człowiek w redakcji (196 cm), ale nad koszykówkę przedkłada porządną strategię i programy ekonomiczne lub logiczne.
Piotres (Piotr Stasiak) – Pasjonują go zarówno strategie, symulacje, przygodówki jak również zręcznościówki i wyścigi samochodowe Jego artykuły publikowano m.in. w PC Gamer Po Polsku, Sukces, Wprost.
Reset (Karol Klepacz) – weteran zarówno wiekiem jak i stażem. Współpracował niemal ze wszystkimi pismami branżowymi w Polsce. Pasjonat strategii, symulacji i RPG.
Patrycja (Patrycja Wardzała) – Pasjonatka gier przygodowych. Od samego początku związana z naszą redakcją. Debiutowała w legendarnym już Computer Studio.
Zdaneł (Krzysztof Zdanowicz) – prawdziwy fanatyk mordobić wszelkiej maści. Zdobywca pierwszego miejsca w Tekken 2 na jesiennej edycji Gambleriady '96.
[illegible] (Jakub Głuszkiewicz) – miłośnik PlayStation. Fanatyk gier wszelkiej maści. Współpracuje z redakcją polskiej edycji PlayStation Magazyn, do tego pogrywa na... perkusji.
Slaughter (Tycjan Bielecki) – nowa twarz. Młody dobrze zapowiadający się recenzent gier.

X-Wing vs T



INFO

Wydawca:	LucasArts
Producent:	LucasArts
Data wydania:	Już jest
Cena:	o[redacted]. 150.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	[redacted]
Wymagania Techniczne:	Pentium [redacted] SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, [redacted]



„Dawno, dawno temu, [redacted] pewnej galaktyce..." Stop! Nie tak! Pewnie takimi słowami będą się rozpoczynały recenzje tej gry w większości pism [redacted] grach. Więc może zacznę inaczej: dwadzieścia lat temu, [redacted] roku 1977, niejaki George Lucas nakręcił film, który zatytułował „Gwiezdne Wojny". I od tego [redacted] świat zwariował...

Zwariował oczywiście na punkcie tamtej, odległej galaktyki. Miliony ludzi obejrzały film, kupiły plakaty, figurki, koszulki i zabawki – przy takiej popularności jedynie kwestią czasu było powstanie kolejnych części... No i pojawiły się – jedna w 1980 – „Imperium kontratakuje", a druga w 1983 – „Powrót Jedi". I od tego czasu – nic więcej. A raczej – nic więcej nie pojawiło się na wielkim ekranie, bo na monitorach komputerów...

Chyba nie ma takiego komputera, na którym nie pojawiłaby się gra ściślej, bądź też luźniej nawiązująca do fabuły Trylogii. Cztery lata temu powstała dla komputerów PC gra zatytułowana „X-Wing". Był to znakomity, jak na tamte czasy, symulator lotu – pozwalał on zasiąść za sterami jednego z myśliwców Sprzymierzenia i przetrzepać skórę wrednym sługom Imperatora. W skład standardowej gry weszło kilkanaście misji, pogrupowanych w trzy scenariusze oraz kilkanaście pojedynczych potyczek. Gra stała się niemal równie popularna jak film – bardzo szybko powstały kolejne dwa scenariusze, które również zostały sprzedane w bardzo wysokim nakładzie. Skoro autorzy z LucasArts zauważyli popyt – poszli za ciosem i w niedługim czasie powstał „TIE Fighter", również symulator, który jednak pozwalał na lot jednym z myśliwców Imperialnych. Później powstały również dodatkowe misje do gry, pojawiły się wersje CD-ROM-owe, działające w trybie SVGA...

Wszystkie te gry były bardzo popularne – ich miłośnicy w pewnym momencie stwierdzili, że... fajnie by było usiąść za sterami maszyn z różnych stron barykady i spotkać się gdzieś w kosmosie. Pomysł był niezły – kiedy sprzedano już olbrzymią liczbę egzemplarzy poprzednich tytułów, LucasArts przystąpiło do jego realizacji; zajęło im to dość dużo czasu, ale jak sądzę – warto było poczekać!



Estetyczne, twarde, opakowane w folię pudełko, zawiera to, na co wszyscy czekaliśmy – dwie płyty CD z nagranymi na nich programami oraz siedmioma ścieżkami muzycznymi, które później będą odtwarzane w czasie gry. Oprócz tego, jest w nim podręcznik – niezbędnik młodego pilota (starzy wyjadacze mogą go nie czytać – wystarczy przejrzeć i odnaleźć to co się pozmieniało) oraz dwie broszurki: jedna o instalacji gry i druga, zawierająca opis klawiszologii. Tę ostatnią warto jest mieć zawsze pod ręką, jako że w grze używana jest praktycznie rzecz biorąc cała klawiatura alfanumeryczna (w niektórych przypadkach jeszcze z klawiszem SHIFT lub ALT), cała numeryczna i większość klawiszy funkcyjnych. Wprawdzie w czasie lotu używa się tylko części z nich, ale warto poznać możliwości programu. Instalacja przebiega bez większych problemów – wystarczy tylko wybrać rozmiar, jaki chce się poświęcić na grę (można wybrać jedną z trzech – 3, 79, lub 180 MB; pierwsza instaluje tylko minimum, przez co wszystko musi się doczytywać z CD-ROM-u, [redacted] ostatnia kopiuje na twardy dysk wszystko, włącznie z filmami), co determinuje szybkość uruchamia-



TIE Fighter



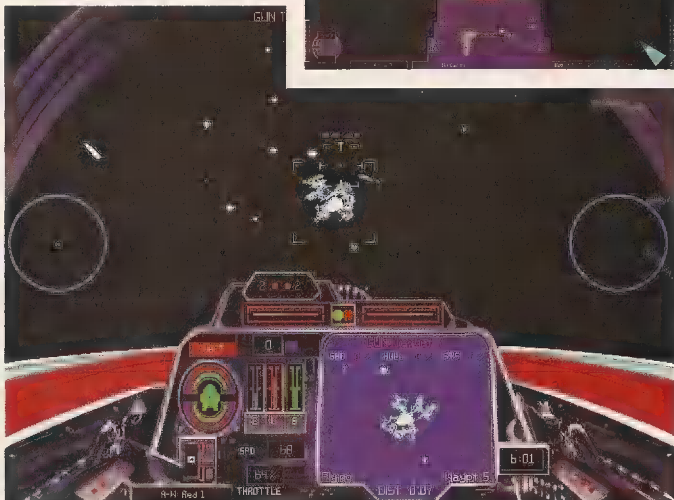
nia się gry, a także przechodzenia pomiędzy poszczególnymi ekranami. Instalator proponuje również kalibrację joysticka oraz zainstalowanie w systemie bibliotek DirectX. Tutaj mały zgrzyt: wprawdzie gra się zainstaluje, ale nie można jej uruchomić bez joysticka... Płytki są dwie, ale korzysta się tylko i wyłącznie z jednej – autorzy gry przestrzegają nawet przed zmianą jej w czasie zabawy; skoro nie są obydwie przeznaczone do gry, to po co są dwie? A po to, że jeśli chciałbyś pograć z kolegą, to nie będziecie musieli kupować drugiego egzemplarza gry – druga płytka jest okrojoną wersją, w której nie można rozpoczynać gry sieciowej, ani też grać samotnie, ale dzięki której można podłączyć się do gry rozpoczętej przez kogoś innego. Przy połączeniu szeregowym bądź też modemowym – te dwie płytki wystarczają, żeby można było pograć sobie z kimś innym. Jeśli jednak będziecie chcieli pograć po Internecie lub też sieci lokalnej – trzeba będzie kupić tyle egzemplarzy gry, żeby starczyło po płytce dla każdego gracza. Aha, jeszcze jedno – jeśli to Twój komputer ma stanowić hosta gry, warto jest na nim zainstalować pełną wersję (180 MB) – przyspieszy to w widoczny sposób uruchamianie i działanie całej rozgrywki.

„X-Wing vs. TIE Fighter" jest bezpośrednim spadkobiercą swoich poprzedników – mamy w nim możliwość zasiadania za sterami podstawowych myśliwców Rebeliantów (X-, Y-, A-Skrzydłowca lub Z-95 Headhunter), albo też pojazdów bojowych Imperium (TIE Fightera, Bombera, Interceptora i Advanced oraz Kanonierki). Pojawiło się kilkanaście nowych statków i obiektów latających w kosmosie, ale ktoś jednak zadecydował, że nie będzie tu ani B-Skrzydłowców, ani też TIE Defendera, znanych z poprzednich gier... Może to i dobrze? Byłoby zbyt łatwo pokonywać przeciwników... Bo też to się właśnie zmieniło – można powalczyć z ludźmi! Wprawdzie można we wszystkich misjach latać przeciwko „komputerowym" pilotom, ale w najlepszym przypadku można to potraktować tylko jako trening: żaden komputer nie będzie w stanie wykrzesać z maszyn tego, co będą mogli wycisnąć ludzcy piloci! A jest tutaj całkiem spory wybór: można grać przez kabel szeregowy bądź też przez modem (dwóch graczy), przez sieć lokalną IPX lub TCP/IP (przy czym jednak w sieci lokalnej polecany jest ten pierwszy, ze względu na mniejsze opóźnienia), bądź też przez Internet (aż do ośmiu graczy). Brakujących pilotów w eskadrach zastąpią sterowani przez komputer piloci, o poziomie zaawansowania zależnym od ludzkich graczy.



W grze, w stosunku do poprzedników, zmieniła się również grafika. Można grać w trybach VGA i SVGA (w rozdzielczościach od 320x240 do 648x480) w 65 tysiącach lub 256 kolorach. Dzięki poprawionemu engine gry oraz znakomitym efektom świetlnym i teksturowanym obiektom, gra daje większe poczucie realności. Grafika jest bardzo dokładnie wykonana (w pierwszym momencie, kiedy uruchomiłem przeglądanie biblioteki statków, myślałem że to, co jest widoczne na ekranie, to jakieś statyczne obrazki – naprawdę bardzo się zdziwiłem, kiedy po naciśnięciu przycisku, statek zaczął się obracać; okazało się, że jest to widok obiektów z gry), każdy typ statku daje się rozpoznać już na pierwszy rzut oka. Prócz wymienionych powyżej myśliwców, którymi można będzie polatać, jest cała galeria mniejszych i większych statków – od przemytniczego T-Skrzydłowca i Imperialnego Szturmowca, aż do Niszczycieli Gwiezdnych klasy Imperial i Victory oraz fregat klasy Nebulon B. Podobnie jak w grach będących prekursorami „X-Wing vs. TIE Fighter", można także zmniejszać i zwiększać gęstość pola gwiezdnego, włączać i wyłączać różnego rodzaju śmieci latające w kosmosie – wygląda to naprawdę bardzo przyjemnie, kiedy lawirujesz wśród takiej ławicy, ale nieco przeszkadza – czasem nie zauważony myśliwiec może się podkraść do Ciebie pod ich osłoną, a czasem możesz wziąć całkiem niewinny przedmiot za lecącego w Twoim kierunku wroga. Do budowania nastroju służą również znakomicie dobrane, opracowane i przygotowane dźwięki – każdy z pojazdów ma inne odgłosy pracy silnika, słychać jest jego głośniejszą i cichszą pracę przy zmianie ciągu oraz przy zmianach konfiguracji zasilania poszczególnych podzespołów bojowych i obronnych statków... Piski robotów wspomagających lot – jednostek typu R2, gwizdy przelatujących promieni laserowych, wybuchy pocisków, odgłosy trafień – to wszystko subtelnie podkreślane świetną muzyką odtwarzaną wprost z kompaktu, wspomaga budowanie charakterysty-







cznej atmosfery w grze. A poza tym – mowa pilotów, z którymi jesteśmy w eskadrze, stała się nareszcie zrozumiała... Wprawdzie przy locie z wyłączoną kabiną nie widać jest wskaźników stanu naładowania dział energetycznych (laserów i miotaczy promieni jonowych), ale dzięki odgłosom wydawanym przez działa można się zorientować o przekroczeniu poziomu 50% naładowania. Każdy rodzaj dźwięków wydawanych przez grę można włączać oraz wyłączać, a w większości przypadków – również regulować ich głośność.

Może napiszę teraz coś o strukturze samej gry. Na początek – trzeba stworzyć sobie pilota, jako który chcemy latać. Nie ma tutaj konieczności wyboru, czy chcemy przynależeć do Sprzymierzenia, czy też do Imperium – jedno kliknięcie na ikonie i w dowolnym momencie możemy przejść z jednej strony na drugą. Dzięki zestawowi ikon można przejrzeć statystyki aktualnego pilota, bądź też dowolnego innego, po wybraniu go z listy. Z tego miejsca także można przejrzeć bazę danych o obiektach, które występują w grze, rozpocząć grę pojedynczą, bądź też ustawić swój komputer jako host gry sieciowej (tylko w przypadku używania płytki głównej), podłączyć się do istniejącej gry sieciowej oraz przekonfigurować opcje. Ten ostatni przycisk jest bardzo ważny, jako że od ustawień gry będzie zależało, jak wiele przyjemności uda się nam zeń wyciągnąć – istnieją tam dwa różne zestawy ustawień grafiki (oddzielnie dla misji wylatywanych w trybie samotnym i oddzielne dla trybu multiplayer). Dzięki nim możemy mieć płynne przesuwanie się zawartości ekranu, niezależnie od liczby graczy. W tym miejscu również można przekonfigurować sposób łączenia się poszczególnych komputerów (za sposób tej zmiany należą się autorom gry wielkie brawa – wystarczy kliknąć na odpowiednim przycisku), a w przypadku korzystania z protokołu TCP/IP w sieci lokalnej lub podczas gry przez Internet – włączyć kompensację opóźnień. Można również tworzyć bądź podłączać się do zamkniętych, zablokowanych hasłem sesji – również wystarczy kliknąć i wpisać kod dostępu... Jest tutaj jeszcze jedna, bardzo ważna opcja, szczególnie dla szczęśliwców, którzy posiadają zaawansowane joysticki, wyposażone w więcej niż standardowe dwa przyciski – można przedefiniować wszystkie guziki na drążku, które są obsługiwane przez system Windows. W stosunku do poprzednich gier, zmianie uległa również struktura podziału misji; mamy możliwość polatania sobie w misjach treningowych w trybie 'exercise' (szesnaście misji dla każdej ze stron). Można również zmierzyć się w walce każdy z każdym (bądź grupa ludzi z inną grupą) w 'melees', czyli przygotowanych arenach (jest ich jedenaście), które z kolei mogą zostać zgrupowane w turnieje po kilka, dzięki czemu można wyłonić najlepszego i najbardziej uniwersalnego pilota (misji w grupie 'tournaments' jest cztery). Areny mogą być umieszczone w polu asteroidów, otoczone minami, pełne statków sterowanych przez komputerowych przyjaciół i wrogów.

Jest także szesnaście misji bojowych (osiem, w których stroną atakującą są Rebelianci i osiem, w których atakują żołnierze Imperium; w każdej z nich możesz wziąć udział po dowolnej ze stron), którymi można zająć się pojedynczo w 'combat engagements', bądź też po kolei, zgrupowanych w logiczny scenariusz 'battles'.

Aby rozpocząć walkę w dowolnej z misji, należy przejść przez kilka kroków – najpierw należy wybrać poziom trudności, na jakim będzie się toczyła gra, oraz możliwości zmian, jakie piloci mogliby poczynić w swoich maszynach (zmiany typów i uzbrojenia), później wysłuchać poleceń na temat wykonywanej misji i (w przypadku, kiedy komputer, na którym grasz, jest hostem gry) przyporządkować graczy do poszczególnych ról oraz wybrać myśliwiec, rodzaj głowic bojowych, w jakie statek zostanie wyposażony, typ broni promienistej oraz urządzenia do odciągania pocisków przeciwnika (w przypadku włączenia tej opcji wcześniej). Wybór innego myśliwca, czy też modyfikacja pojazdu, mają wpływ na wynik, jaki można w niej osiągnąć – im lepszym, czy też bogaciej wyposażonym statkiem latasz, tym niższe będą oceny za te same działania na gorszym sprzęcie. Misja się rozpoczyna – widzisz wszechświat przez okno kabiny swojego myśliwca. Na HUD-zie wyświetlają się różnego rodzaju informacje, polecenia oficera nadzorującego akcję, prośby skrzydłowych i rozkazy dowódcy. Jeśli będziesz wszystko wypełniać, masz szansę, że uda Ci się przeżyć i zdobyć kolejne odznaczenia... A jeśli nie – jeśli zostaniesz zestrzelony, to jeśli pozostał jakikolwiek „wolny" statek w eskadrze, przesiadasz się do niego i dalej walczysz.



A sama walka... Hmm... To jest właśnie to, co tygrysy lubią najbardziej – szybkie zwroty, stada przeciwników i sojuszników, strzały, rakiety, uniki. Przyspieszenia i zwroty w miejscu. Ładowanie osłon i laserów kosztem prędkości i przyspieszanie dzięki rezygnacji z zasilania dział. Wybór najskuteczniejszej broni, namierzanie i zestrzeliwanie rakiet. Piękna zabawa! Mimo że jest to bardzo przyjemny sposób spędzenia wolnego czasu, nie można sądzić, że opanowanie tej gry przyjdzie bez trudu. Ten, kto pomyśli sobie, że to zwykła strzelanina, powinien się dowiedzieć, że w grze używa się dziewięćdziesięciu siedmiu poleceń, które są wydawane za pomocą naciśnięcia pojedynczego klawisza, bądź też ich kombinacji. Początkujący gracz musi spędzić wiele czasu nad instrukcją do gry; nawet człowiek, który wylatał setki godzin na poprzednich symulatorach, na pewno znajdzie w tej grze wiele nowych rzeczy, których się będzie musiał nauczyć.



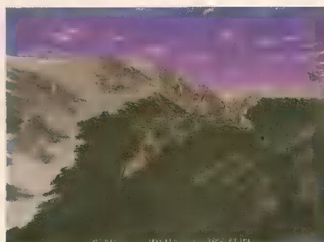
Na koniec tej recenzji chciałbym przekazać kilka rad wszystkim początkującym pilotom, jakie się Wam niewątpliwie przydadzą, kiedy tylko zasiądziecie za sterami myśliwców: przede wszystkim zwracajcie uwagę na stan osłon. Jeśli spadnie on poniżej setki – wyłączcie zasilanie laserów, wykonajcie transfer energii z nich do tarcz i starajcie się odskoczyć od wroga. Kiedy przeciwnik przestanie Was nękać – doładujcie sobie wszelkie braki energetyczne. Jeśli statek ma uszkodzony kadłub, co jest oznaczone na ekranie symbolu statku kolorem innym niż zielony – należy natychmiast sprawdzić, jakie są to uszkodzenia. Jeśli są one poważne – należy wycofać się z walki i przesiąść na inny myśliwiec. W czasie walki musisz zwracać uwagę na wskaźniki ponad celownikiem. Jeśli błyska czerwone światełko po lewej stronie, oznacza to że statek jest namierzany przez wrogi myśliwiec przy użyciu laserów, a jeśli jest to zielone światełko w środku – statek będzie zaraz ostrzelany przez większą jednostkę. Prawy wskaźnik miga na pomarańczowo, kiedy wycelowane są w myśliwiec rakiety z głowicami bojowymi. Ważne jest także, żeby nie strzelać w momencie kiedy wskaźnik nie jest zielony (bronie energetyczne) lub czerwony (rakiety), gdyż jest to tylko marnotrawstwem. Jeśli latasz z włączonym podładowywaniem laserów, to co jakiś czas dokonuj przesłania energii do tarcz. W czasie walki kołowej obserwuj uważnie radar przedni i tylny (są to takie kółka, umieszczone odpowiednio po lewej i po prawej stronie ekranu) i zgodnie z ich wskazaniami namierzaj wrogów. Warto jest się także rozglądać wokół (za pomocą klawiatury numerycznej). Aby zmniejszyć promień skrętu, zmniejsz trochę ciąg, ale nie za bardzo, żeby nie utracić możliwości manewrowania. Jeśli masz skrzydłowych – nie wahaj się ich używać. Wydawaj im polecenia atakowania celów wraz z Tobą, pomagania Ci w przypadku wyjątkowo upartego przeciwnika siedzącego na ogonie oraz ataków na duże jednostki.

Gra jest świetna i wspaniała, ale, póki co, znalazłem w niej dwie wady: po pierwsze – wymaga ona joysticka, żeby zabawa była możliwa (ja wprawdzie preferuję to urządzenie, ale niektórym z moich znajomych wystarcza myszka), a po drugie – w czasie misji, kiedy zmieniane są ścieżki muzyczne odgrywane z kompaktu, gra zatrzymuje się na moment, po czym dokonuje małego skoku (czego skutki mogą być opłakane, jeśli jesteś właśnie na przykład w trakcie namierzania lecącej w Twoim kierunku rakiety). No i może – jeszcze jedna: gra jest tak wciągająca, że zabiera cały wolny czas! ***Wist***

Grafika 95% Grywalność 99%
Oryginalność 80% Dźwięk 95%

Znakomita gra dla każdego miłośnika symulatorów. Trzeba koniecznie zagrać!

WERDYKT 95%







Jetfighter III

„Jetfighter III" [redacted] nie tylko symulator lotu nowoczesnego myśliwca odrzutowego. To równocześnie symulator walki, bazujący [redacted] kampaniach, toczonych [redacted] zapalnych punktach naszego globu.



Jako pilot Sił Szybkiego Reagowania ONZ, będziesz zapobiegał handlowi narkotykami, bronią nuklearną i wygaszał lokalne konflikty zbrojne pomiędzy państwami Ameryki Południowej. To wszystko na dwóch znakomitych maszynach: myśliwcu 21. wieku, F-22N Lightning II i śmiercionośnym F/A 18 Hornet. Każdy z fanów wie, że konkurencja na rynku symulatorów lotu i walki myśliwców jest ogromna. Sprawia to ogromny popyt na te programy. To, czy dotyczą one staroświeckich maszyn z początków tego stulecia, legendarnych samolotów z okresu II Wojny Światowej, najnowszych środków walki powietrznej, czy też maszyn zgoła futurystycznych – nie ma większego znaczenia. Dla wydawców – wszystkie te tematy, to przysłowiowa żyła złota. Dla fanów – przepustka do romantyki awiacji. Programiści toczą zaciętą walkę o uzyskanie coraz to wspanialszej grafiki oraz wierniejszej symulacji lotu i walki, bo piękny towar sam się sprzedaje. Ale ten wyścig sprawia, że wymagania fanów bardzo szybko rosną. To, co przed półroczem zatrzymywało oddech w piersi, dziś okazuje się – co najwyżej – dobrym programem. Myślę, że w takiej właśnie sytuacji znalazła się firma Eidos Interactive, wydając w sumie interesujący symulator lotu i walki myśliwca F-22N Lightning II i F/A 18 Hornet pod nazwą „Jetfighter III". Nie będę rozwodził się nad omawianiem różnic i zalet tego symulatora, w stosunku do jego uprzednich edycji. Tym Czytelnikom, którzy ich nie znają – nic to nie powie. Pozostali różnice wyłowią „od ręki" z treści tej recenzji.

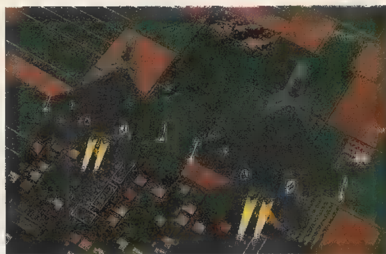
Do niewątpliwych zalet „Jetfighter III" należy nowa, realistyczna technika przedstawiania 3D krajobrazu. Nosi ona nazwę „TEXTUREAL AND 3DNA". Przy wyborze rozdzielczości 640x480, tekstury opisujące topografię terenu dają wielce satysfakcjonujące wyniki.

Reset

INFO

Wydawca:	**[redacted]**
Producent:	**[redacted]**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**155.00**
Dystrybucja:	**Mirage**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**[redacted]**
	SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS

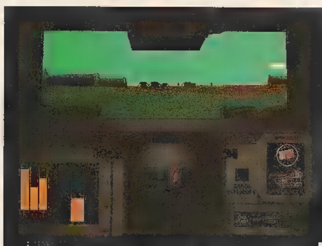




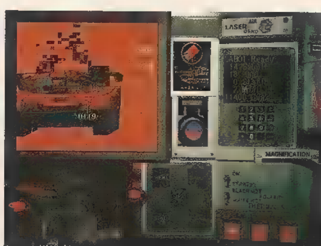
Grafika 85% Grywalność [redacted]
Oryginalność 86% Dźwięk 86%

Interesujący symulator lotu i walki myśliwca odrzutowego najnowszej generacji.
Wymaga dobrego sprzętu.

WERDYKT 86%







iM1A2 Abrams
America's Main Battle

Symulator walki słynnego współczesnego czołgu US Army. Jego twórcy starali się przenieść do wirtualnej rzeczywistości szczegółowe procedury sterowania tym pojazdem. O wynikach, jakie uzyskali – czytaj niżej!

Wydawnictwo Interactive Magic oferuje nam ostatnio sporo różnorodnych nowości. Czyni to, jak przysłowiowy (nomen-omen) magik, wyciągający coraz to nowe króliki ze swego cylindra. Nie zdążyliśmy jeszcze do końca rozgromić najazdu Obcych w „Fallen Haven", polatać i postrzelać do oporu w „Air Warrior II", a tu już wzrok kusi barwne pudełko z najnowszym produktem tej firmy. Tym razem zawiera ono symulator walki czołgu nazwany „iM1A2 Abrams – America's Main Battle Tank". Już sama nazwa tej gry brzmi bardzo zachęcająco! Przypomnijmy, że czołgi Abrams rozgromiły pancerne dywizje irackiego dyktatora Hussajna, w operacji „Pustynna Burza". Wiemy, że symulatory czołgowe mogą w grach komputerowych z powodzeniem konkurować z symulatorami walki myśliwców. Tak wielki jest urok i legenda tej broni. Przyznam, że zaliczam się również do wielkiego grona fanów-pancerniaków. Oto siedzisz w stalowym pudle, miotanym nierównościami terenu. Naciskasz dźwignie sterujące gąsienicami. Wirujące tarcze stroboskopowe ukazują Ci wycinek pola walki. Słuchawki hełmofonu krzyczą słowami komend i meldunków. Namierzasz celownikiem wrogi pojazd i odpalasz salwę za salwą! Słyszysz przytłumiony łoskot wybuchów! To jest właśnie to!

Aby jednak tak było, aby tego doznać, musimy mieć do czynienia z naprawdę dobrym, udanym symulatorem. Zanim jednak przystąpię do oceny programu „iM1A2 Abrams", chciałbym abyśmy zastanowili się chwilę nad regułami rządzącymi tym gatunkiem. Dobry symulator walki czołgu

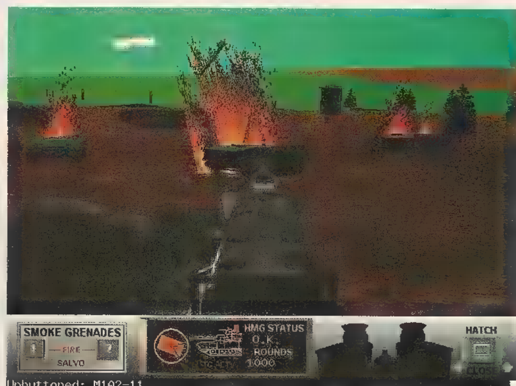


INFO	
Wydawca:	Interactive Magic
Producent:	Interactive Magic
Data wydania:	Już jest
Cena:	145.00
Dystrybucja:	Marksoft
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	486DX2 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95

to taki, który wsparty odrobiną wyobraźni, przeniesie nas bez reszty do wirtualnego świata pancernych kolosów. Musi posiadać elegancką i barwną grafikę pola walki, czytelne mapy operacyjne, dobrze wyrysowane i animowane w 3D bryły pojazdów oraz atrakcyjne podane rysunki bojowych stanowisk czołgu. Misje i kampanie takiego programu powinny być zaprojektowane ciekawie i z sensem.

Ciekawy temat, dyskusyjna forma realizacji, zróżnicowane terenowo teatry wojny.

Są to niełatwe do spełnienia warunki, a w dodatku jeszcze nie wszystkie z nich! Kolej na warunek chyba najtrudniejszy. Czołg w dobrym symulatorze musi być sterowany tak, aby zachowywał się „prawie jak prawdziwy"! Kłopot polega na tym, że nowoczesny czołg jest ogromnie skomplikowanym pojazdem. Obsługiwany jest przez kilku żołnierzy, którzy przez cały czas trwania misji mają pełne ręce roboty. Tak dzieje się naprawdę, w rzeczywistości realnej. W rzeczywistości wirtualnej, to znaczy w grze, musisz to wszystko robić sam, w dodatku w jednym, biegnącym realnie czasie. Jeśli nie „wyrobisz się" – szybko zobaczysz na ekranie monitora „ulubiony" napis „game over". W realnej rzeczywistości – dowodzenie nowo-













czesnym czołgiem to wykonywanie mnóstwa czynności. Przełożenie tego na sterowanie grą komputerową wymaga użycia bardzo wielu komend, uruchamianych mnóstwem klawiszy. Z tej przyczyny, w grze trzeba pójść na kompromis! Trzeba uprościć sterowanie symulatorowym czołgiem do granic zdrowego rozsądku i do niezbędnych potrzeb gry. Wszystkie te problemy wręcz wzorcowo rozwiązali kilka lat temu francuscy twórcy znanej i uznanej gry – symulatora czołgu MK4 Sherman. Była ona opracowana na platformy PC, Amigi i Atari ST. Myślę, że pamięta ją wielu naszych Czytelników. Pomimo znacznego upływu czasu, tamta stara gierka po dzień dzisiejszy pozostaje wzorem eleganckiej i dobrej grafiki, sensownych scenariuszy misji oraz udanego, realistycznego sterowania symulowanym czołgiem.

O jeden most za daleko...

Przyjrzyjmy się teraz bliżej symulatorowi walki czołgu „iM1A2 Abrams" firmy Interactive Magic. Postawmy pytanie, czy gra ta spełnia wszystkie podane wyżej warunki? Odpowiedź jest krótka i brzmi: niestety, nie spełnia! Grafikę gry (SVGA) można wprawdzie zaakceptować, ale nie bez zastrzeżeń. Rysunki stanowisk załogi czołgu są dość ładne i wyraźne. To samo można powiedzieć o wyświetlaczu mapy pola walki. Gorzej niestety prezentuje się grafika topografii terenu. Jest dość uboga w szczegóły, czasem robi wręcz wrażenie pójścia na łatwiznę. Zabudowania i pozostałe obiekty terenu są płaskie, nie podlegające prawom perspektywy. Kolorystyka krajobrazów jest nieco monotonna. Bryły walczących pojazdów nie grzeszą nadmiarem trójwymiarowości, a ich animacja – zwłaszcza w zbliżeniach – przeciętnej klasy. Najwięcej jednak zastrzeżeń w „IM1A2 Abrams" nasuwa mało wygodny sposób sterowania czołgiem. Przyjrzyjmy mu się bliżej. W grze dowodzimy plutonem lub kompanią czołgów. Możemy walczyć z pozycji kierowcy, działowego lub dowódcy czołgu. Możemy również sterować przebiegiem walki, wydając polecenia na taktycznej mapie misji. Niestety, formy sterowania z tych wszystkich stanowisk dalekie są od prostoty.

Opasła instrukcja gry (miałem ją dostępną jedynie w języku angielskim) liczy blisko 180 stron. Załączona do niej karta referencyjna grupuje oznaczenia klawiszy blisko dwustu komend (!) sterowania czołgiem, przy czym około 80 z nich, to tzw. komendy generalne, dostępne ze wszystkich stanowisk dowodzenia. Doprawdy trudno o tym całym mrowiu klawiszy pamiętać, zwłaszcza w gorących momentach walki. Do tego samego wniosku doszli widać twórcy gry, zamieszczając dodatkowo wywoływany (w dole ekranu) pasek opisowych komend. Jego wywołanie przerywa tok gry, aby opcją słowną dać graczowi szansę wyszukania i uruchomienia zapomnianej komendy klawiszowej. Kiedy jednak paska tego przyjdzie używać wielokrotnie – zbyt częste przerywanie biegu gry zniechęca do niej grającego! Wniosek z tego może być tylko jeden. W pogoni za źle pojętą szczegółowością sterowania symulatorem, twórcy „iM1A2 Abrams" utknęli przed „jednym mostem za daleko". Jest to równoznaczne z „wylaniem dziecka razem z kąpielą" i nie może pozostać bez istotnego obniżenia oceny tej gry.

Wirtualny świat gry

Gra oferuje trzy zróżnicowane teatry wojny (Bliski Wschód, Ukrainę i Bośnię), osiem scenariuszy i bardzo liczne pojedyncze misje. Można to uznać za w zupełności wystarczające. Walczymy przeciw pojazdom produkcji rosyjskiej i amerykańskiej. Gra ma wbudowaną dość bogatą encyklopedię informacji o tym sprzęcie, co stało się już regułą w tego rodzaju programach. Ścieżka efektów audio zadowala. Jako przeciwnika możemy mieć komputer lub kolegę „po kablu zero". W sieci możemy pograć nawet przeciw ośmiu przeciwnikom.

Nasat



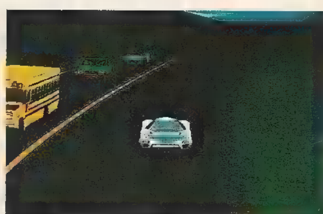


Grafika 83% Grywalność 75%
Oryginalność 75% Dźwięk 85%

Symulator zadowoli mniej wymagających i dość cierpliwych „pancernych". Znawcy mogą się poczuć znużeni skomplikowaną obsługą.

WERDYKT 83%







The Need For Spe[ed]

Przyjrzyj się uważnie. Czy widzisz ten wspaniały kolor, szlachetne rysy, połyskliwy lakier. Spójrz tylko na tą aerodynamiczną sylwetkę. Podoba Ci się? To na co czekasz?? Wrzuć tą płytkę do czytnika, aby odpalić najnowszą grę wyścigową.



Król powrócił! Electronic Arts wydała właśnie kontynuację programu, który zmienił na zawsze oblicze pecetowych wyścigów. Gdy w końcówce roku 1995 na rynku pojawił się „The Need For Speed", cały świat graczy po prostu zamarł. Ta grafika, te filmiki, ten fantastyczny dźwięk. Zaraz potem na rynek wdarła się prawdziwa fala innych gier samochodowych, ale to właśnie o produkcie EA mówi się do dziś jako o „tym pierwszym". Do „TN4S" zachowałem więc szczególny sentyment, mimo że potem nadeszły piękniejsze i zgrabniejsze „Screamer" 1 i 2 czy „Test Drive Off Road". Dlatego też z wielkim zapałem porwałem z biurka szefa płytkę z sequelem „Need For Speed" i zostawiłem go mamroczącego coś o zaległych terminach, aby czym prędzej znaleźć się przy komputerze i odpalić to cudo.



Wita nas oczywiście fantastycznie skręcone interko, z dużym profesjonalizmem ukazujące nam kilka najszybszych, najbardziej luksusowych i najdroższych samochodów na świecie. Filmiki nadal pozostały jedną z najmocniejszych stron „Need For Speed". Są po prostu znakomite, nadałyby się znacznie bardziej do telewizyjnych programów motoryzacyjnych, aniżeli ta mierno-ta, która jest w nich prezentowana. Później przechodzimy do kilku standardowych opcji, które pomogą nam ustalić, czy wolimy jazdę całkowicie zręcznościową, czy też może symulator (wtedy można dokładnie pobawić się parametrami technicznymi wozu – ustawienie spojlerów i te sprawy). W każdej chwili możemy też zaprosić do gry znajomego (split screen) bądź też znajomych (sieć). Ponadto wybieramy sobie ilość okrążeń i liczbę przeciwników oraz poziom trudności. Można też dokładnie przejrzeć tabele rekordów czasowych na poszczególnych trasach. Są one opracowane z dużą szczegółowością, uwzględniając wszelkie drobiazgi, jak całkowity czas przejazdu, średnie prędkości, najlepsze okrążenia itp. Jest to bardzo przydatne, szczególnie gdy postanowimy wraz ze znajomymi zorganizować małe wyścigi. Posiadaczom słabszych Pentium (poniżej 133) zalecam również odwiedzenie panelu ustawień graficznych (takie czasy nastały...), gdyż nie ma nic gorszego niż samochód reagujący na ruchy kierownicy z refleksem szachisty korespondencyjnego.

Teraz pozostaje nam już tylko najprzyjemniejsze, czyli decyzja, za kierownicą którego autka postanowimy zasiąść. Podobnie jak w jedynce, również tu autorzy dali nam do dyspozycji wspaniałe samochody wyścigowe, które jednak w rzeczywistości sporadycznie opuszczają firmowe salony. I tak do wyboru jest: Ferrari F50, Ford GT90, Jaguar XJ220, Lotus GT1, Lotus Esprit V8, Isdera 112i, Italdesign Cala i McLaren F1. Niektóre z tych cudeniek pozostają wciąż w fazie pro-

INFO

Wydawca:	**Electronic Arts**
Producent:	**EA/Pioneer**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**145.00**
Dystrybucja:	**IPS**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95**

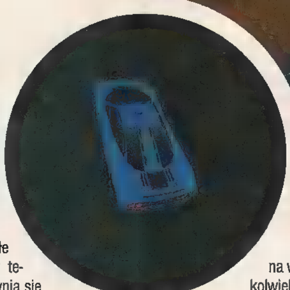
Już chyba nikt na świecie nie dorówna Japończykom. To naprawdę wstyd. „Ridge Racer" jest klasą sam dla siebie, a „Need For Speed" to zwykły teledysk z bajerem w postaci dobrej gry. „NFS" byłby genialnym dziełem, gdyby nie malutka drobnostka w postaci „Ridge Racera". Naprawdę spodziewałem się bardzo mocnej odpowiedzi programistów z Electronic Arts, niestety zawiodłem się na całej linii – to jest ta sama gra z innymi trasami. Może fanatycy tej gry (osobiście nie znam takich, ale wierzę, że istnieją) znajdą rewolucyjne zmiany. Ja ich nie znalazłem. „Need For Speed II" to ciągle kawał wspaniałej roboty grafików, muzyków oraz ludzi od designu (wyglądu). Wspaniałe teledyski, niesamowicie szczegółowo dopracowane najmniejsze detale, animowane kolorowe logosy, wspaniała grafika, idealnie dobrana kolorystyka, doskonale opracowane menu, boska muzyka, wspaniałe [illegible] z [illegible] – słowem boskie dzie-





ed 2





totypów, zaś zdecydowanie wszystkie są poza zasięgiem portfela przeciętnego zjadacza chleba (weźmy takiego McLarena F1 – skromne 873.000 $). Oczywiście każdy bolid ma swą historię, którą opowiada nam lektor, gdy z zachwytem przeglądamy wspaniałe zdjęcia, filmiki i zestawienia osiągów technicznych. Troska o duży realizm ujawnia się w najnowszym produkcie EA na każdym kroku i robi duże wrażenie. Zastanawia mnie tylko, dlaczego tak luksusowe i szybkie wozy ścigają się po wąskich i zakurzonych drogach, gdzieś przy końcu świata...

Dobra, dość tych smutów! Co mnie jara w tej grze? Przede wszystkim – fantastyczna grafika. To chyba najpiękniej wykonana wyścigówka, jaką kiedykolwiek dane mi było oglądać. O superanckich filmikach już wspominałem. Autorzy zadbali dosłownie o każdy szczegół. Nawet tak pozornie nieistotne elementy, jak menusy, ikonki, plansze, wizerunki tras czy tła, dopieszczone są do perfekcji. Wszystko to udekorowane zdjęciami oraz milutką muzyczką przygrywającą w głębi. Po prostu aż miło popatrzeć i posłuchać. Jednak prawdziwy obwis szczęki czeka nas po włączeniu samej jazdy. Tam to dopiero jest co podziwiać. Engine graficzny plasuje się w ścisłej czołówce i w niczym nie odbiega od „Screamera 2" czy „NASCARA 2". W poprzednim „Need For Speed" trasy na dłuższą metę były nudne i monotonne. Tutaj cały czas coś się zmienia. Ruszamy na wyścig górski „Mystic Peaks", startując w niewielkim miasteczku, aby za chwilę wy- ▶

Pecety na bok



Nowa gra czy nowe trasy do „Need For Speed"? Naprawdę nie mam zielonego pojęcia, dlaczego jest to „Need For Speed II", a nie dla przykładu „Need For Speed" i nowe trasy. Może dlatego, że chłopakom z USA zabrakło chęci do roboty.

INFO

Wydawca:	**Electronic Arts**
Producent:	**Electronic Arts**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**ok. 200.00**
Dystrybucja:	**IPS**
Platforma:	**PSX**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**

ło zmysłów. Nawet Help – dobito-widoczny pod kółeczkiem na padzie. Szmat świeżuteńkich tras z setkami zakrętasów: Norway i Australia dla mięczaków (novice), Northern Europe, Canada dla średnio mocnych (intermediate), Greece, Niepal, sorry Nepal, dla mocarzy i bossów kierownicy (advanced). Nie mogę też napisać złych słów o grafice tras, mogę powiedzieć, że przypominają mi tak piękne trasy w „Ridge Racer". Nowe fantastyczne bryki, na których widok aż się człowiekowi robi gorąco, pomarzyć zawsze można. Nie wytrzymam jak nie wymienię wszystkich: Jaguar XJ220, Lotus GT1 i Esprit V8, Italdesign Cala, Isdera 112i, McLaren F1, Ferrari F50 oraz nawet prototyp Forda GT90. Wszystkie obrazowane historią, zdjęciami, szczegółami technicznymi, teledyskiem danego pojazdu z doskonałym komentarzem. Co można więcej? Widoki standardowe z daleka, z bliska, w samochodzie z kierownicą, bez kierownicy. Hamowanie rzadko używane, bo Cię odstawiają o kilka długości, więc objeżdżasz karoserią, aż iskrzy, i gazu. Tradycyjnie podczas ścigania można wyciąć jakiś słup albo skosić znak drogowy. Bajery w postaci śladów opon na trasie, dymu z kół, pisku opon, zgniecenia karoserii w przypadku przymotnięcia, trąbienia to już normalka w tej grze. Na pewno głównym atutem „Need For Speed II" jest gra dla 2 graczy, podzielony ekran i ostra jazda z kumplem. Grę można obsługiwać analogowym joypadem, co powinno uatrakcyjnić grę, niestety nie posiadam takowego sprzętu więc pod tym względem nie mogę ocenić grywalności. Ciekawostką jest fakt, że lista osób pracujących przy tworzeniu i produkcji tej gry jest imponująca i jak tak dalej pójdzie to będzie porównywalna z filmowymi. I chyba wszystko w tym kierunku zmierza, biorąc pod uwagę widoki z N64. *Gruby*

Grafika 85% Grywalność 75%
Oryginalność 80% Dźwięk 80%

Spodziewałem się wydarzenia i dorównania „Ridge Racerowi", trochę się zawiodłem, choć to ciągle kawał wspaniałej roboty.

WERDYKT PSX **75%**







jechać na wąskie kamieniste ścieżki, wiodące nas cały czas pod górę. Chwilę później wpadamy do wykutego w lodzie tunelu, aby po kilku karkołomnych załamaniach wyjechać na wysokości 5000 m. Pędzimy dalej, we wspaniałej zimowej scenerii, i za kolejnym zakrętem wjeżdżamy na olbrzymi most wiszący, przerzucony nad głęboką przepaścią. Jeszcze tylko kilka serpentyn, rozgałęziający się tunel, i znów nagle wypadamy na pełnym gazie w górskiej wiosce. Mnogość wrażeń jest olbrzymia, gra wyciska ze sprzętu wszystko, dając nam w zamian złożony, fantastycznie wypełniony całą masą szczegółów i ozdobników krajobraz. Autorzy przygotowali dla nas 6 tras (plus jedna ukryta) – owalny tor w Norwegii, bliżej nie zidentyfikowane wzgórza w północnej Europie, Australia, Nepal, Kanada, i Grecja (szczególnie polecam). Każda z nich to osobne arcydzieło, temat na co najmniej trzy strony zachwytów, więc nie będę Was zanudzał.

Doznania dźwiękowe (hmm?) są równie bogate, co wizualne. Do znanych z poprzedniej części rockowych kawałków dodano jeszcze trochę łagodnego techno. Całość daje elektryzującą mieszankę, przy której wymiękają wszystkie znane mi gry wyścigowe razem wzięte.

„The Need for Speed 2" jest znacznie bardziej dynamiczny od swojego poprzednika. Uzyskano to dzięki wprowadzeniu na trasę większej ilości postronnych pojazdów – zwykłych „osobowych", ciężarówek i mini-vanów, których kierowcy jadą do sklepu po bułeczki, do pracy czy gdzie tam ich jeszcze AI niesie. Nie stanowią oni dla nas żadnego zagrożenia, ale my dla nich – tak. Poza tym, nasz pojazd po dachowaniu nie leży godzinę niczym bezradny żuczek (jak to miało miejsce w jedynce), tylko od razu, na pełnym pędzie, wraca na trasę, zaś firmowo wbudowana niezniszczalność daje pełną dowolność w rozbijaniu wszystkiego i wszystkich. Oczywiście najskuteczniejszą metodą walki ze ścigającym nas przeciwnikiem jest wciąż kontrolowane zepchnięcie go na pobocze. Wróg koziołkuje, wokół sypią się skry i dochodzi nas dźwięk darcia metalu – to jest pyszne. A jeżeli jeszcze przy okazji przypadkowo nadjedzie z przeciwka jakiś pojazd – to aż się chce smarować z dwóch stron. Do pełni szczęścia brakuje tylko sypiących się wokół resztek a'la „Destruction Derby". Aha, zapomniałbym, w myśl obowiązującej mody w grze zniesiono kurczowe przywiązanie pojazdu do trasy. Teraz można dowolnie buszować po poboczach, wynajdywać skróty i inne ciekawe rzeczy (Pacific Spirit – za drzewami – sprawdźcie sami). Zmieniono też charakter torów. W jedynce ścigaliśmy się głównie po w miarę prostych autostradach, tym razem są one zamknięte, czyli jeździmy po mniejszym lub większym (ale jednak) kółeczku. Wiąże się to też z poważną niedogodnością – w „Need For Speed 2" nie ma już policji. BUUU!!! Jak oni mogli mi coś takiego zrobić? Czy może być coś przyjemniejszego niż ciągłe drażnienie funkcjonariuszy prawa, notoryczne łamanie przepisów i nadużywanie klaksonu w terenie zabudowanym? Niestety, w dwójce już tego nie doświadczymy. Według mnie jest to jedyna, w stosunku do pierwowzoru, zmiana „na gorsze".

Nie ma co się rozdrabniać. Pod względem technicznym „The Need For Speed 2" jest znakomity. Dźwięk zabija, grafika również zabija (combo?). Niestety, niedomaga trochę ogólna grywalność. I szczerze muszę powiedzieć, że nie wiem dlaczego tak jest. Widać doskonały engine i oprawa to nie wszystko. Wielu znajomych stwierdziło, że zawiedli się na kontynuacji „TN4S", bo w porównaniu do „Screamera 2" i „Sega Rally" jest ona mniej grywalna. Moim zdaniem jednak, twórcy z EA zrobili dobry krok, nie przerabiając starego dobrego „nida" na kolejną megamiodną zręcznościówkę.

Na moim prywatnym rankingu wyścigów „Need For Speed 2" zajmuje jedno z czołowych miejsc. Dlaczego? Otóż, włączając „Sega Rally", bawię się oczywiście świetnie, ale mam cały czas poczucie ślizgania się nierealnym, powgniatanym i ociekającym smarem wozem po zabłoconych drogach. Tymczasem, odpalając najnowszy produkt EA, wsiadam do wspaniałej, połyskującej lakierem sportowej limuzyny, pędząc z zawrotną prędkością po drogach, w nienagannie chłodzonym przez klimę wnętrzu i wsłuchując się w czysty, stereofoniczny dźwięk płynący z samochodowego CD. A obok siedzi piękna, długonoga...(ooops – sorry Mała).

Łapiecie różnicę?

Piotres

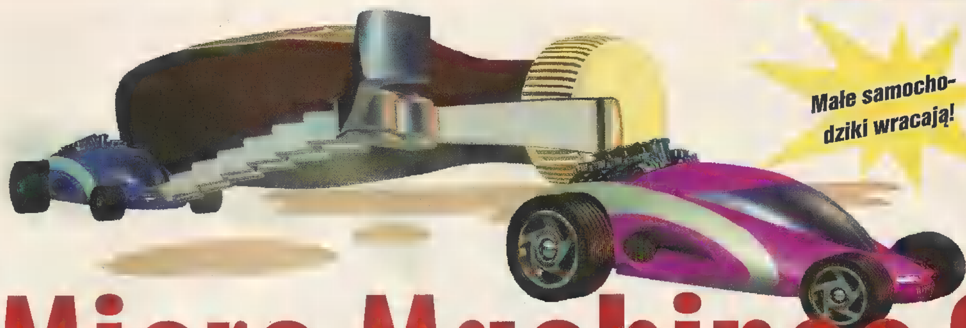




Grafika 95% Grywalność 80%
Oryginalność 70% Dźwięk 95%

Pod względem audio-wizualnym te wyścigi to totalna rewelka. Trochę gorzej sprawa ma się z grywalnością.

WERDYKT 85%



Micro Machines 3

To wielki powrót Codemasters do grona największych twórców. „MicroMachinesIII" [redacted] bez wątpienia wielkie wydarzenie dla wszystkich maniaków tego typu gier, wielkie wydarzenie zwłaszcza dla wielodzietnych rodzin, bowiem w „MM" można grać nawet [redacted] graczy.

Grafika niespotykanie dokładna i w wysokiej rozdzielczości, zachowano niesamowitą płynność oraz jakość obrazu. Każdy punkt gry jest tak dopracowany, jak w najlepszych pozycjach firmy Psygnosis. Oryginalnie opracowane menu, bardzo czytelne opcje, dużo wariantów wyboru, słowem wszystkiego pod dostatkiem, a nawet jeszcze więcej. Dla tych, co po raz pierwszy stykają się z tego typu zmaganiami, proponuję rozpoczęcie od szkoły jazdy. Tam też ponętna, cycata blondyna wprowadzi Cię w arkana sztuki kierowania mikromachiną. W szkółce blondyny obowiązują jednak twarde reguły – oblewasz jeden podpunkt, nie możesz pójść dalej. Do przejścia masz naukę obsługi joypada (prawo, lewo, przyspieszenie), jazdę pomiędzy pachołkami w dół i w górę, potem to samo, ale na czas, dalej nie wiem, bo mnie blondyna z uśmiechem wywaliła na czwartym punkcie. Kiedy już zapoznasz się z prawidłami jazdy, możesz przejść do prawdziwej walki. Jeśli posiadasz drugiego joypada i obsługę tegoż urządzenia, wskakuj do opcji MultiPlayer, jeśli jesteś szczęśliwym posiadaczem rozgałęzienia (MultiTap), to wal jak w dym do Teams, dopiero wtedy „MicroMachinesV3" pokazuje kaczy pazur. Jeśli jesteś miękki jak kaczuszka, i nikt Cię na osiedlu nie cierpi, albo starsi się mało starali byś miał towarzystwo, to pozostaje Ci tylko opcja „1 Player". W tej opcji masz do wyboru 8 postaci: Spider – niedoszły Elvis, Jethro – fryzura, jakby trzymał głowę w frytkownicy, Walter – podobny do mnie, Chery – blondyna, Dwayne – figo fago kawa marago, wygląda jakby ktoś mu co noc szczękę prostował na imadle, Jade – punkówa, Chen – ofiara japońskiego systemu edukacyjnego, Bonnie – Murzynka.

Wybierasz postać i jedziesz do submenu, by wybrać: Head to Head – spotkanie twarzą w twarz z wybranym przeciwnikiem, Challenge – walka ze wszystkimi uczestnikami podziału tortu, Time Trial Challenge – walka już tylko z czasem, Time Trial Single Race – walka na czas, ale z pełnym wyborem bryki oraz terenu, po którym będziesz pomykał (w poprzednich opcjach jedziesz po trasach oraz w samochodach ustalonych przez programistów).

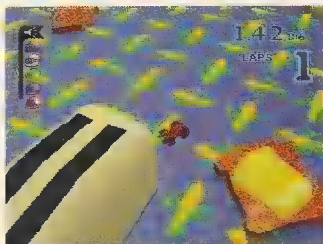
INFO	
Wydawca:	Codemasters
Producent:	Codemasters
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	[redacted], (PC)
Wymagania Techniczne:	Standardowe

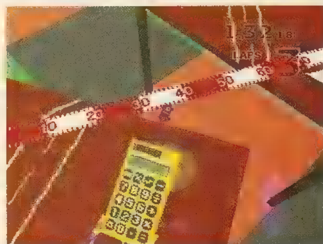
W „MM3" masz pełną paletę bryczek, od czołgu, transportera, ruskiego wielkiego Biełaza, tira, autobusu, poduszkowca, buggy, bryczek na dużych kołach, po kilka rodzajów wyścigówek (każdy pojazd to inne zachowanie na trasie, zwłaszcza jeśli chodzi o prędkość). Na trasie możesz zdobyć także broń, dzięki której możesz czasowo wyeliminować przeciwnika z gry (tłuczek, szczypce, pociski i inne). Trasy są przepiękne i przebogate, do wyboru: stół bilardowy (domyśl się, jakie mogą być przeszkody), stół chemiczny (można nadrobić i podkuć tablicę Mendelejewa), stół kuchenny (uważaj na rozlane mleko, miód oraz dżemik), stół obiadowy (diabelnie trudny, trzeba wolno jechać, posłuchaj odgłosów przy stole), stół uczniowski (posłuchaj dźwięków), dżungla domowa, plaża w mikroskali (mewy i inne).

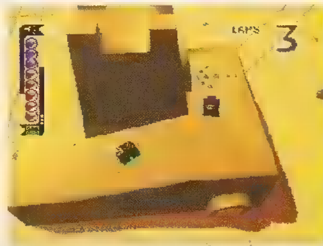
Ooopssss, to dopiero początek, a ja już muszę kończyć.

Sponsorował Sęk i Kaczucha – thanx.

Gruby





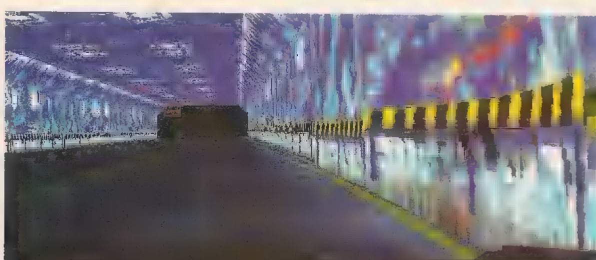


Grafika 90% Grywalność 99%
Oryginalność 80% Dźwięk 80%

Ogólnie jedna z najlepiej opracowanych gier, jaką miałem przyjemność dla Was opisywać.

WERDYKT 95%









Axelerator

Ach, aż [redacted] się [redacted] oku kręci. Zawsze wiedziałem, że [redacted] naszych roda-[redacted] tkwią talenty. Dopiero teraz, po około dziesięciu latach, wspaniały pomysł doczekał ponownej realizacji. Tym [redacted] programiści stworzyli „Axeleratora" – grę jakże podobną do „Street Rod". Oprawili ją [redacted] staranną 3D grafikę i cyfrowy dźwięk [redacted] dodali możliwość użycia broni.



Niektórzy starsi wyjadacze pamiętają zapewne czasy, gdy na naszych Amigach 500 pogrywaliśmy we wspaniały produkt autorów z firmy stworzonej przez Polaków, noszącej nazwę California Dreams. Na dwóch dyskietkach zmieścili jedną z najbardziej odjazdowych gier wyścigowych na szesnastobitowce. „Street Rod", bo o nim właśnie mowa, potrafił zainteresować chyba wszystkich graczy. Była to gra, której legenda przetrwała do dzisiaj, niczym „River Raid". W „Street Rodzie" mieliśmy okazję uczestniczyć w wyścigach samochodowych rodem z filmów z Jamesem Deanem. „Żyj szybko, umieraj młodo" – zdaje się mówić bohater gry. Startując z paroma setkami baksów w kieszeni, mieliśmy kupić i odpowiednio wyposażyć naszego krążownika szos. Nasza lumpeksowa gablota i własne umiejętności miały zapewnić nam trzy najważniejsze dla ówczesnych amerykańskich wyrostków rzeczy, a mianowicie: pieniądze (z wygranych zakładów), kobiety (które rwane były metodą „na brykę") oraz prestiż w szaleńczym półświatku. Codziennie młodzi odważniacy, wypróbowywali swoje umiejętności w tzw. Drag Racingu, czyli wyścigu na krótkim dystansie, podczas którego nie obowiązywały żadne reguły. Tyle tytułem wprowadzenia. Czas na konkrety. Programiści z Magic Bytes zafundowali nam stary dobry pomysł na wyścigówkę w nowoczesnym wykonaniu. Do wyboru mamy kilka samochodów oraz typów rozgrywki. Najpierw musimy sobie wybrać naszego kierowcę o gębie mniej (co ja mówię!) – bardziej zakazanej. Do wyboru staje kilkunastu kierowców, i „kierowniczek", a wśród nich spotkacie m.in. weterana wojny w Wietnamie, laskę niczym ze „Słonecznego Patrolu" oraz gościa podobnego do Kano. Następnie przenosimy się do naszego knajpo-warsztatu. Tutaj będziemy mogli nawiązać kontakt z innymi maniakami czterech kółek oraz dokonać odpowiednich przeróbek naszej ryczącej maszyny. Możemy zmieniać kolor i logo na samo-

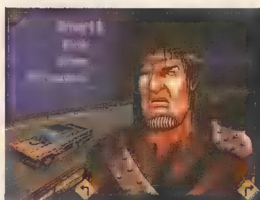
INFO

Wydawca:	**21st Century**
Producent:	**Magic Bytes**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**100.00**
Dystrybucja:	**Marksoft**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	[redacted]
	VGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, [redacted]















chodzie oraz ulepszać go na wiele sposobów. Części typu karoseria czy silnik jest z osiem, a każda może być ulepszana w sześciostopniowej skali. Musicie przyznać, że możliwości są spore. Kolejną atrakcją jest instalowanie w naszym samochodzie rozmaitych gadżetów (jest ich około dwudziestu), oprócz standardowego wyposażenia drogowego, w stylu: rakiet, min, wylewacza oleju czy też maszyny rozsypującej gwoździopodobne przeszkadzajki, dostępne są akcesoria pacyfistyczne. Wśród nich, na uwagę zasługują: kapelusz spaśnej baby (poniekąd skutecznie odstraszający pozostałych kierowców) oraz kamienne stopy (aby wóz miał lepszy zryw), futrzak wieszany na antenie, wskazujący czy jedziemy do przodu, czy do tyłu („niezwykle pomocny sprzęt") oraz futerkowe kostki, które ... UWAGA! – nic nie robią! Sama broń jest niestety mało efektywna. Takie humorystyczne podejście do tematu, który używany jest ostatnio w sposób wyłącznie brutalny (np. „Road Warrior" lub „Carmaggedon"), krótko mówiąc spodobał mi się. Słów kilka o grafice. Przed nami dwadzieścia cztery, bardzo ładnie ozdobione trasy. Sześć różnorodnych krain i miejsc geograficznych, wśród nich Egipt, Chiny, koło polarne, czy też miasto Ala Capone. Samochody są wykonane ładnie, ale niestety zbyt mało się różnią wyglądem. Trasy nie są płaskie, przed Wami pętle i inne atrakcje. Program napisany jest na tyle sprawnie, że bogaty wystrój torów wcale nie wymaga niesamowitego komputera, by gra chodziła płynnie. W niektórych miejscach dosłownie ocieramy się o Sfinksa czy inne tego typu, charakterystyczne, monumentalne budowle. Szczególnie podobały mi się trasy w Chinach, gdzie po obu stronach, jak grzyby po deszczu, wyrastają kafejki i wiśniowe drzewa. Wadą gry, o której muszę wspomnieć, jest niedopracowanie w wyglądzie deski rozdzielczej. Otóż, gdy nasz samochód skręca, kierownica, zajmująca niemal pół ekranu, nawet nie drgnie. To pierwszy, większy zgrzyt. Intro i statyczne obrazki wykonane są starannie. W tym miejscu przedstawiam zgrzyt numer dwa – jeśli uruchomimy grę w trybie 256 kolorów, to niezbyt daje się ją oglądać, natomiast po uruchomieniu w trybie 65 tysięcy kolorów, wygląda wyśmienicie. Oprawa dźwiękowa gry jest bardzo dobra. Efekty dźwiękowe są w miarę realistyczne, natomiast muzyka, składająca się ze ścieżek audio, jest doskonała. Kilka hardrockowych numerów wprowadza w znakomity klimat szaleńczych wyścigów. Efekt końcowy wspaniale komponuje oprawę audiowizualną w jedną całość. Nic tylko podłączyć peceta do solidnego wzmacniacza, i zwiększyć głośność na maksa. Gwoli podsumowania. Jednym (takim, jak ja), ta gra może bardzo się spodobać, inni znów mogą narzekać na jej częściową wtórność. „Axelerator" jest pozycją dobrą nawet dla posiadaczy 486DX4/100, więc grono jego użytkowników nie jest prawie niczym limitowane. Gorąco polecam wszystkim wielbicielom „Quarantine", jak i wiekowego już klasyka, „Street Rod". Program chodzi wyłącznie pod Windows 95 i umożliwia zabawę po kablu nullmodem oraz sieci. To też na plus. ***Lord Necromayhem***





Grafika 80% Grywalność 90%
Oryginalność 65% Dźwięk 70%

Wspaniała rozrywka, ładna oprawa i możliwość współzawodnictwa z przyjaciółmi, to atuty tych naprawdę solidnych wyścigów.

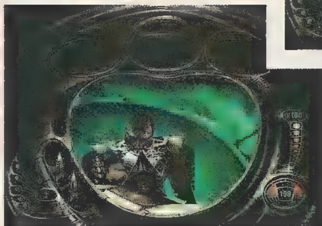
WERDYKT 77%

Murde





Odpaliłem i przepadłem. Właśnie jestem po dwóch dniach non-stopowego giercowania i na usta ciśnie mi się tylko jedna myśl – KIEDY CZĘŚĆ DRUGA?!?!?!





Masz Duże Kłopoty

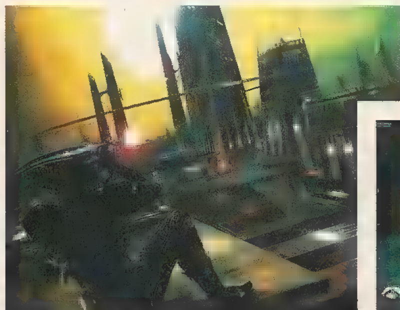
Fabuła, jak to w grach zręcznościowych bywa, jest bzdurna, chociaż nie można jej odmówić pewnej dozy oryginalności. Ziemię najeżdżają kosmici, montują potężne kroczące statki-miasta i ruszają, aby zrównać z glebą co ważniejsze metropolie, mordując przy tym miliony ich mieszkańców. Tymczasem w tajnym laboratorium, gdzieś w przestrzeni kosmicznej, Doktor Fluke Hawkins postanawia uratować naszą kochaną planetę. Jednak on odpowiada tylko za część strategiczno-taktyczną akcji odwetowej. Częścią praktyczną (czyt. narażaniem swego życia) zajmiesz się Ty, tradycyjny wybawca ludzkości, pod postacią niejakiego Kurta. Całość przedsięwzięcia będzie wspierał duchowo (i nie tylko) czteroręki cyber-pies, Max.

Mój Dopasowany Kombinezon

Każdy level rozpoczyna się sekwencją spadku przez atmosferę, w stronę sunącego w dole miasta obcych. Jeżeli będziesz odpowiednio szybki, zdołasz jeszcze wyłapać trochę przydatnych gadżetów. Po chwili bezboleśnie plackujesz na gruncie i od tej pory rozpoczyna się Twoja Odyseja. Tak – Odyseja. Będzie to chyba najlepsze określenia na podróż przez tę grę. Wyprawa w świat MDK to jedna z najwspanialszych przygód, jaką było mi dane kiedykolwiek przeżyć w świecie komputerowej rozrywki. Na zaliczenie czeka 6 olbrzymich poziomów, każdy zbudowany z rozległych pomieszczeń, placów, komór i innych architektonicznych dziwolągów. Nasz bohater, ubrany w gustowne czarne wdzianko, porusza się po nich bardzo zwinnie, skacząc, biegając i, po złapaniu odpowiedniego prądu powietrznego, również latając. Akcję „MDK" obserwujemy z widoku postronnego obserwatora, podobnie jak to miało miejsce w „Tomb Raider". Jednak w produkcie Shiny jest znacznie mniej elementów przygodówkowych. Wyposażając Kurta w takie pomagajki, jak karabinek automatyczny i strzelbę snajperską wbudowaną w hełm, autorzy postawili na bardziej strzelankowo-zręcznościowy charakter gry.

Może Draba Kropnąć?

„MDK" czerpie bardzo wiele z poprzednich wielkich gwiazd gatunku 3D. Znajdziemy tu pewne elementy „Quake" czy „Tomb Raider". Jednak gra dodaje też wiele od siebie, stając się całkiem nową jakością – produktem nowatorskim samym w sobie, czymś, czego jeszcze nie było. Najbardziej genialną innowacją jest tryb snajpera. Po przełączeniu się do niego obserwujemy świat w celowniczku. Cały bajer polega jednak na tym, że w każdej chwili możemy przybliżyć dowolny (no, powiedzmy, prawie dowolny) fragment otoczenia. Oczywiście wszystko odbywa się bez straty jakości obrazu, nie ma pikseli włażących do oczu czy innych obrzydliwych niedoróbek. I to naprawdę działa! Kilka punkcików z bliska okazuje się być działem obronnym, sterowanym przez obcego, któremu możemy odstrzelić głowę. Albo, gdy nagle trafiamy na miejsce odprawy wrogów przed walką, możemy odstrzelić dowódcy kończynę (bryzga wtedy zieloną posoką, charczy i rzuca rozkazy w bełkotliwym języku), aby za chwilę efektownie go dobić. Fakt, że twórcy z premedytacją skonstruowali levele tak, aby gracz musiał wykorzystywać ich nowatorski wynalazek, jednak trudno się przy okazji nie zachwycić. W „MDK" widać bardzo wiele myślenia koncepcyjnego autorów i dużo nowatorskich pomysłów. Będę to dzisiaj wielokrotnie powtarzał, ale tak po prostu jest. Weźmy na przykład uzbrojenie, którym posługuje się nasz bohater. Oprócz standardowych granatów czy działek, znaleźć możemy też takie kwiatki, jak „Najbardziej Interesująca Bomba Na Świecie", po której użyciu wrogowie przerywają walkę i zaintrygowani skupiają się wokół, oglądając to „dziwo". Albo „mini eksplozja atomowa" czy „Bones Airstike" (zaprzyjaźniony pies Max dokonuje nalotu bombowo-koszącego) – niesamowite. Nie można też autorom odmówić specyficznego poczucia humoru. Dosłownie zabiło mnie, gdy super bonus 150 energii na mój widok zerwał się z wrzaskiem i, przebierając nóżkami, zaczął uciekać przed siebie.





Myśl, Działaj, Kombinuj

Każdy z sześciu poziomów „MDK" to istny majstersztyk. Autorzy zmuszają nas do ciągłego biegu, parcia do przodu, aby cały czas zaskakiwać czymś innym, za każdym zakrętem oferując całą gamę nowych doznań. Wpadając do nowego pomieszczenia, nie wiesz

r Death Kill

„MDK" [redacted] w momencie, gdy straciłem już nadzieję [redacted] dobrą rozrywkową produkcję [redacted] PC. [redacted] wstępie powiem – przy tej gierce [redacted] prostu wymiękłem.

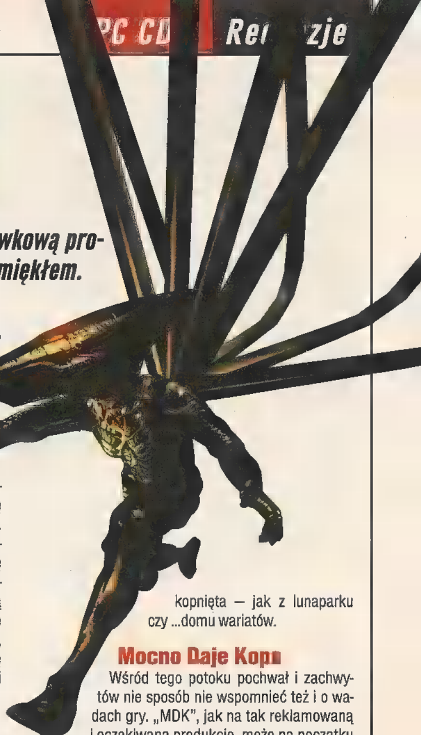
INFO

Wydawca:	**[redacted]**
Producent:	**Shiny**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**148.00**
Dystrybucja:	**CD-Projekt**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS**

jeszcze, że za chwilę będziesz z okrzykiem „ogniu krocz ze mną" leciał bombowcem, czy też surfował na desce snowboardowej. Wychylając się zza winkla, możesz trafić na pokaz musztry obcych albo do surrealistycznego pokoju, gdzie w kółko biegają wrogowie-kukiełki, a pod sufitem kręci się olbrzymiej wielkości ziemski glob. Przesuwasz wózek, aby dostać się do ukrytych bonusów, a już za chwilę sprawdzasz swój zmysł fizyczny, wstrzeliwując przez otwór granaty, które nauczą respektu drwiących z Ciebie za kuloodporną szybą obcych, czy też wyszukując prądy wstępujące, które poniosą Cię do niewielkiego szybu wentylacyjnego przy suficie. W tej grze cały czas coś się dzieje i nigdy, dopóki jej nie skończysz, nie powiesz, że poznałeś już wszystko. Oczywiście, odkrywając te wszystkie cuda, cały czas dokonujesz anihilacji setek stojących na Twej drodze przeciwników, niszcząc czołgi, lotnictwo, bunkry i inne instalacje obronne. Ale już po chwili zapominasz o dokonanej masakrze, aby zachwycić się niespodziewanką, którą przygotowali dla Ciebie autorzy. To właśnie dlatego „MDK" jest tak miodny, i nie pozwala oderwać się od ekranu.

Mocn[redacted]ów

Również pod względem grafiki najnowsza produkcja Shiny stanowi całkiem nową jakość. Czegoś takiego jeszcze nie widziałem. Obraz wyświetlany jest w SVGA, zaś engine na tyle wydajny, że pracuje świetnie nawet na „zwykłym", niczym nie dopalanym Pentium. Oferuje nam przy tym niesamowitą paletę barw, kształtów i form, nie spotykanych dotąd w żadnej grze. Po prostu całkiem nowy, zachwycający i kompletny świat. Wszystkie obiekty w grze są trójwymiarowe, przygotowane bardzo starannie i z wielką dbałością o szczegóły. Wrogowie składają się z dużej ilości tekstur, dających im bardzo „naturalny" wygląd. Również animacja nie pozostawia wiele do życzenia, gesty, ruchy, nawet mimika, przypominają bardziej technikę motion capture niż pokraczne jaszczury z kosmosu. Podglądani w trybie snajpera obcy krzątają się, nieświadomi naszej obecności gestykulują, oddają się swym obowiązkom. Zdaję sobie sprawę, że taki nastrój, mający przekonać gracza, iż jego wrogowie żyją własnym życiem, stworzony został specjalnie, jedynie w niektórych komnatach. Nie zmienia to jednak faktu, że wygląda to znakomicie. Otoczenie, po którym się poruszamy, zachwyca ilością tekstur, ich bogactwem i pomysłowością. Nie będę się rozpisywał, popatrzcie na screeny. Muszę tylko wspomnieć o masowym zastosowaniu szklanych bądź lustrzanych powierzchni (sławny poziom 2), w których odbijają się tła i okolica. Wygląda to po prostu świetnie, zaś skakanie po mieniących się feerią barw podestach dostarcza niezapomnianych przeżyć. A skoro już o oprawie mowa, to wspomnę jeszcze o muzyce, która znakomicie uzupełnia grafikę i, wraz z trzaskiem karabinu maszynowego, okrzykami obcych i innymi dźwiękami, znakomicie buduje odpowiedni nastrój. W niektórych lokacjach jest tajemnicza, i już wiesz, że zaraz coś się wydarzy. W innych z kolei patetyczna, (niczym Williams w trylogii „Gwiezdnych Wojen"), a w jeszcze innych kopnięta – jak z lunaparku czy ...domu wariatów.

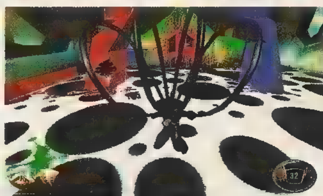


Mocno Daje Kop[redacted]

Wśród tego potoku pochwał i zachwytów nie sposób nie wspomnieć też i o wadach gry. „MDK", jak na tak reklamowaną i oczekiwaną produkcję, może na początku nieco rozczarować (ale tylko na początku, bo im dłużej w nią gramy, tym bardziej jesteśmy zafascynowani). Po pierwsze – brakuje intra, co w dzisiejszych czasach jest chyba jakimś nieporozumieniem. Po drugie – w wersji, którą testowałem, zabrakło funkcji save w trakcie gry. Można było zgrać jedynie po zaliczeniu planszy, co było znakomitym utrudnieniem. W Internecie dostępny jest już specjalny patch, który tę funkcję odblokowuje, ale jednak pewien niesmak pozostaje... Denerwuje też fakt, iż kamera wychodzi z trybu snajpera za każdym razem, gdy Kurt zostanie trafiony i musimy celować, i ustawiać wszystko od początku. Jednak zasadniczą wadą „MDK" jest to, iż jest stanowczo ZA KRÓTKA!!! Ukończyć ją można w dwa wieczory. Będą to dwa wieczory znakomitej zabawy, ale chyba to trochę za mało. Gracz chciałby jeszcze i jeszcze, a tu sorry – no bonus, jak mawia mój kumpel. Nie zmienia to jednak faktu, że „MDK" to jedna z najlepszych gier, w jaką ostatnio grałem. Fantastyczna strzelanina 3D, z elementami platformówki, ubarwiona znakomitą grafiką i muzyką, grywalnością, oryginalnymi rozwiązaniami, świetnymi pomysłami, och, ach itp. Po raz pierwszy od dłuższego czasu wystawiam tak wysoką notę, ale wierzcie mi – zasłużoną. Zaś za rozwinięcie pierwszych trzech literek tytułu, co niektórzy próbowali już robić (Marsjanie Doją Koszary?), proponuję – Mocno Daje Kopa! ***Piotres***







Grafika 92% Grywalność 94%
Oryginalność 96% Dźwięk 90%

Gra prawie doskonała, ze swymi genialnymi innowacjami, pomysłami, znakomitą oprawą i grywalnością, wnosi świeży powiew!

WERDYKT 92%



Time Warriors

[redacted] pewno są ludzie, którzy wywyższają swojego PeCeta ponad wszystko. Niestety, [redacted] trudniej [redacted] jakieś urzekająco graficznie gry, [redacted] szczególności [redacted] bijatyki. Wszyscy myślą, że [redacted] czasach super konsol, dla których trójwymiar [redacted] betka, [redacted] zwykły komputer osobisty nie [redacted] prawa wyjść [redacted] wielowymiarowa bijatyka.

Na szczęście nasza rodzima firma Mirage zauważyła brak tego typu gier na naszym rynku i wydała w pełni spolszczoną wersję nowego kleporyja firmy Silmaris. Jak sam tytuł w nagłówku wskazuje, do turnieju przystępuje dziesięciu wojowników z różnych epok np. Hisis – bogini z Egiptu, Dong – mistrz kija z Chin czy Apokles – gladiator [redacted] Rzymu. Walka odbywa się na przeróżnego typu bronie, a polem walki są areny, z których można wylecieć.

Postacie posiadają ciosy specjalne, które wywołuje się kombinacjami bardzo podobnymi do tych ze „Street Fightera". Pod energią każdego zawodnika znajduje się pasek, który wzrasta jeżeli przeciwnik nas bije. Gdy pasek dojdzie do końca, zapala się i zaczyna się zmniejszać. Jeżeli zdążymy zrobić kombinację klawiszy, która jest dosyć trudna do wykonania na klawiaturze, nasz koleś zrobi taki cios, że przeciwnik wymięknie.

Nie ma możliwości wytrącenia oponentowi broni i nie można także zderzyć się z nimi, a szkoda. Oczywiście dostępne różnego rodzaju combosy (kombinacje ciosów). Jeżeli chodzi o opcje samej gry, to jest ich dużo. Zacznę od samej góry. Gra na jednego – jak się domyślacie, jest to opcja, w której wybieramy naszego mistrza i zabijamy po kolei resztę pajaców. Gra na dwóch – jest to opcja, w której można zmierzyć się z kolegą. Turniej – jest to też opcja do gry na dwóch graczy. Możemy wybrać sobie liczbę zawodników (maksymalnie do sześciu) i po kolei rozwalać przeciwnika. Są standardowe ustawienia typu liczba rund, czas, wielkość pasków energii itd. Dalej są też opcje, ale w tych z kolei ustawia się rozdzielczość i manipuluje się dowolnie detalami, głośnością dźwięku oraz to, jak ma być dokonane połączenie między dwoma komputerami. Nowinką jest to, że można grać przez modem lub przez kabelek. Jeżeli chodzi o grafikę, to zrobiła na mnie wrażenie tylko w wysokiej rozdzielczości i z włączonymi wszystkimi detalami. Niestety, aby gra płynnie chodziła z taką jakością obrazu, wydaje mi się, że musi to być co najmniej P90 z 16 MB RAM i z jakimś akceleratorem 3D. Przypuszczam, że większość graczy nie zrazi się tym, bo w każdym z domów taki sprzęt prawdopodobnie teraz stoi. Z dźwiękiem jest bardzo przyzwoicie. Może się on wydostawać z Sound Blastera lub Gravisa. Wszystkie odgłosy walki, [redacted] przede wszystkim muzyka, są bardzo nastrojowe i wciągające. Ogólnie gra ma swoje zalety i wady. Do zalet na pewno można zaliczyć grafikę i dźwięk, różnorodność ciosów, a przede wszystkim, że wszystkie napisy są w naszym, polskim języku. Wady są dwie, ale istotne. Po pierwsze, postacie są źle wyważone między sobą, np. rzut Apoklesa zabiera prawie połowę energii, a z kolei rzut Yrwena tylko jedną piątą (na oko). Druga ważna wada dotyczy tylko posiadaczy wolniejszych komputerów. Czasami na ekranie potrafi się tak szybko wszystko dziać, że strasznie trudno zorientować się, którym zawodnikiem jesteśmy. Poza tym czasami wciskanie danych klawiszy nie odpowiada temu co dzieje się na monitorze. Pomimo tych niedociągnięć, uważam grę „Time Warriors" za najlepszą w swoim gatunku na PC.

Zdanek

INFO

Wydawca:	Silmarils
Producent:	Silmarils
Data wydania:	Już jest
Cena:	145.00
Dystrybucja:	Mir[redacted]
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium [redacted]
SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS	





Grafika 90% Grywalność 85%
Oryginalność 80% Dźwięk 80%

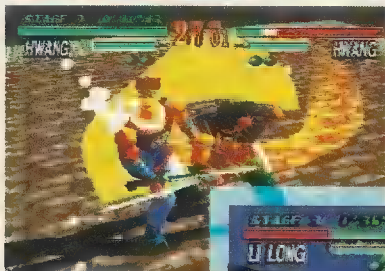
Gra strasznie przypomina „Tohshindena" z konsoli PSX, przez co może się podobać.

WERDYKT 85%

Soul Blade

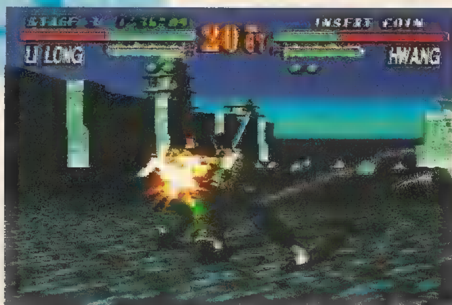


Zacznę [redacted] słów, które powiedział [redacted] Redaktor, gdy zobaczył to coś. „Ta gra, [redacted] Mistrzostwo Świata". [redacted] i chyba [redacted] bardzo się nie pomylił. „Soul [redacted]" jest urzekająco piękny.





INFO	
Wydawca:	**Sony**
Producent:	**Namco**
Data wydania:	**Czerwiec**
Cena:	**229.00**
Dystrybucja:	**Sony Polska**
Platforma:	**PSX**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**

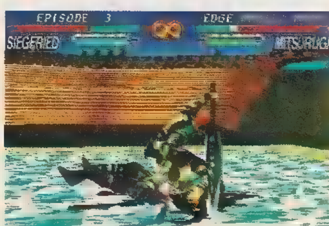


Grę otwiera najlepszy, renderowany film, jaki widziałem w całym swoim żywocie, a muzyka zrywa kask. Sama gra jest wykonana na takim poziomie, że czacha dymi. Kolory wylewają się z telewizora, a odgłosy walki słychać ze wszystkich stron. Technicznie „Soul Blade" przewyższa wszystkie tytuły na PSX-a, które są dostępne na naszym rynku. Postaci jest 15, z czego 5 ukrytych, które należy sobie zdobyć. Wszystkie są zwykłymi ludziami (to po polakowemu), co nie przeszkadza im być najbardziej zabójczymi wojownikami na świecie. Jedynym wyjątkiem nieludzkości jest główny boss, SoulEdge, który jest drugim wcieleniem pirata Cervantesa, pirata który posiada dwa magiczne miecze. Wszystkie postacie mają charakterystyczną dla siebie broń, np. Rock wali wielgachną maczugą (bez skojarzeń) lub toporem, Mitsurugi mieczem samurajskim, a Voldo jakimiś dziwnymi pazurami. Wszyscy władają swą bronią, jak tylko najlepiej potrafią. Ciosy są naprawdę bardzo widowiskowe. Co powiecie na przecięcie kolesia wpół i przyglądanie się jak upada na kolana, a potem na twarz. Wszystkie kozackie wywijania bronią robią wrażenie zlewania się w całość, jeżeli ktoś potrafi grać. Każdy miecz lub coś tam, w zależności kim się gra, ma swoją energię, która schodzi, gdy za dużo się blokuje. Dzięki niej można się zorientować, kiedy rozleci się nasze machadło. Tak! Można stracić broń. Wtedy nasza postać walczy pięściami i ma zupełnie inny zestaw ciosów, który niestety jest wspólny dla wszystkich. Wśród machnięć narzędziem można rozróżnić dwa ataki: poziomy i pionowy. Oczywiście można jeszcze rzucać, kopać i blokować, a nawet zakładać reversale, tzn. kontrataki. Nowym patentem jest Critical Edge Combo. Jest to kombinacja trzech klawiszy, wywołująca niesamowite straty w energii przeciwnika. Niestety, zabiera ona jedną trzecią Twojej energi od broni, więc trzeba uważać. Jeżeli chodzi o opcje, to wszystkie są bardzo standardowe, zupełnie jak już we wszystkich grach tego typu. Jedna zasługuje tu na uwagę. Jest to opcja Edge Master Mode. Po wyborze naszego zawodnika przechodzimy na mapę, po której będziemy się poruszać. Każdy z zawodników ma zupełnie inną trasę do zwiedzania. Nasze chodzenie podzielone jest na tury. Co każdą turę będziemy zmagać się z różnymi innymi zawodnikami. Każda walka jest uwarunkowana innymi zasadami, np. niektórych trzeba wypchnąć z ringu (wszystkie walki odbywają się na arenach), innych załatwić przed upływem czasu, którego naprawdę jest bardzo mało, a jeszcze innych samymi rzutami, które jest nieprosto założyć. Po wygranej walce dostajemy nową broń, którą będziemy mogli wybierać także w innych opcjach. Edge Master Mode jest świetnym dodatkiem do i tak już rewelacyjnej gierki. Jak wszyscy się domyślają, największa zabawa jest wtedy, gdy się gra na dwóch graczy. Dokonuje się wyboru broni (jeżeli jest zdobyta) i już zostajemy przeniesieni na jedną z aren. Walki przeważnie odbywają się na stałych platformach, ale czasami walczy się także na tratwie, która się kołysze i w porcie, który też się kołysze(!?). Niestety, gra z tyloma plusami nie może być pozbawiona wad. Na szczęście w tym przypadku zauważyłem tylko jedną. Nie czuć głębi samej walki. Jest to czyste nawalanie w przyciski. Tym, którym się „Tekken" nie podobał (a chyba niewielu jest takich), „Soul Blade" na pewno przypadnie do gustu. Pozwolicie, że znowu powtórzę słowa Redaktora „Ta gra, to Mistrzostwo Świata". Zakończę już moją męczarnię na ten temat. Idę grać w „Tek...", tfu, w „Soul Blade".

Zdanek





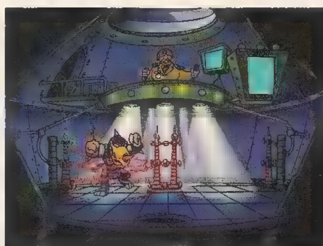


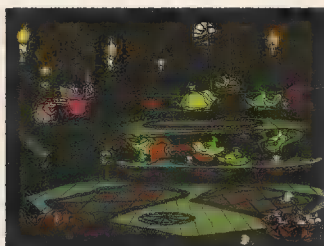
Grafika 95% Grywalność 95%
Oryginalność 80% Dźwięk 90%

„Soul Blade" ponad wszelką wątpliwość pozbawi gry „Tekken 2" korony. Umarł król, niech żyje król.

WERDYKT 95%







Battle Beast

Lubicie obić komuś wirtualnie twarz? Kochacie kreskówki? Szukacie gry będącej połączeniem tych dwóch światów? No [redacted] wspaniałą wiadomość: już jest coś takiego. Znana [redacted] firma 7th Level (będąca m.in. producentem wspaniałego „Ace Ventura") [redacted] swojej ofercie bardzo udany produkt z tego gatunku, jakim jest „Battle Beast".

W pierwszych momentach działania programu, jeszcze podczas dema, myślałem że przez pomyłkę włączył mi się w komputerku tuner telewizyjny (którego o ile się nie mylę nie posiadam), ale okazało się że nie, to NAPRAWDĘ idzie z CD. Grafika trochę powaliła mnie na nogi. Na moje szczęście mam już za sobą przeprawę z „Ace Venturą", stąd łatwiej było mi utrzymać równowagę i padłem tylko na kolana. Piękna SVGA, dopracowane takie szczegóły, jak mimika postaci, światłocienie itd. Zero jakichkolwiek pikseliad i płynność ruchów. Po prostu film, a nie gra.

Fabuła nie jest zbyt odkrywcza, ot, po prostu zwykła nawalanka. Ale naprawdę mocno różna od np. „Mortal Kombat", czy też „Street Fighter". „Battle Beast" to wybór jednego z 6 zwierzątek, które w momencie pojawienia się na polu walki wyglądają zupełnie niewinnie (mały żółwik, hipopotamek) i nadają się do bajki dla naprawdę małych dzieci. Ale pozory mylą, bo po naciśnięciu dwóch przycisków „fire" na raz, przekształcają się, niczym transformersy, w napakowane stwory (roboty?), które nie wyglądają zbyt przyjemnie. Więc jeśli szukacie przyjemnych zwierzątek, których zadaniem jest zbieranie kwiatków, to ta gra stanowczo nie jest dla Was.

INFO	
Wydawca:	7th Level
Producent:	7th Level
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Marksoft
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	486DX2 SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, Win

Po przemianie zaczyna się już standardowe trzaskanie się. Choć może nie tak do końca, bo gra, wraz z rozwojem, zmianą plansz itd., staje się coraz weselsza, ponieważ wygrywający otrzymuje do dyspozycji różnego rodzaju broń, taką jak miotacze ognia, rakiety, fale dźwiękowe czy lasery. Czyli robi się wesoło. Jeśli dodam, że postaci dysponują 100 rodzajami ciosów, to też chyba nie jest źle...

[redacted] zwierzątka [redacted] potrafią nieźle się trzaskać i może należałoby bardziej [redacted] jając je [redacted] ulicy.

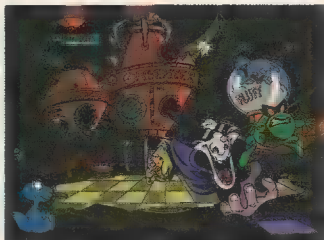
Na zakończenie walki, po przejściu całego programu, należy stoczyć (zwycięską) walkę ze złym Toadmanem (człowiekiem-ropuchą). Sam pomysł złego przeciwnika, pojawiającego się na koniec, też jakby już gdzieś widziałem. Co do dźwięku, to przy taaakiej oprawie graficznej powiem tylko, że nie zaniża atrakcyjności gry. Niestety, tylo dla niektórych – głupie gadki postaci są po angielsku, co wykluczy możliwość ich zrozumienia. Ale co tam, może okaże się to bodźcem do nauki tego języka.

Gierka rozwija się, a wraz z nią rośnie stopień trudności, co akurat jest dość oczywiste. Tu każdy kolejny etap zapewnia nową scenerię: a to tartak, to z kolei pralnia o nieco dziwnym wyposażeniu. Scenerię można wybierać samemu i jest to tu rozwiązane w interesujący sposób. Przed każdym z etapów dwie kuleczki toczą się po swego rodzaju labiryncie. Ta, która dotrze pierwsza do danego, dowolnie wybranego punktu, wygrywa. W praktyce oznacza to, że gracz będący „posiadaczem" danej kulki, rozpoczyna walkę, czyli pojawia się na planszy jakieś 15 sekund przed przeciwnikiem, co pozwala na wypróbowanie, tudzież dopracowanie ciosów, posługiwania się bronią, czy też nowych technik walki.

„Battle Beast" zawiera też wiele zabawnych filmików (oczywiście kreskówek), bardzo przyjemnych do oglądania, choć raczej mających za zadanie służyć jako przerywniki niż wkład w grę.

Teraz czas na odrobinę krytyki, bo niestety program sam sobie na nią zasłużył. Nie na czasie już jest moim zdaniem umieszczanie po 3 postaci do wyboru dla każdego z graczy, bez możliwości zmiany i zabawy którymś ze zwierzątek przeciwnika (o walce dwóch identycznych bohaterów przeciw sobie nie wspominając). Poza tym niezbyt współcześnie wygląda tylko 9 plansz do wyboru, niezależnie od tego, jak dokładnie są one dopracowane. Dość długotrwały jest powrót od samej rozgrywki, do ekranu zawierającego opcje, umożliwiające wybór liczby graczy.

No i ostatnia informacja: „Battle Beast" umożliwia zabawę zarówno przez modem, jak i sieć, co staje się już standardem, zwłaszcza przy tego rodzaju zabawie. Nie powiem, przyjemne to, ale trochę kosztowne, jeśli rachunki telefoniczne płaci się samemu... ***Slaughter***





Grafika 95% Grywalność 75%
Oryginalność 50% Dźwięk 80%

Zawodowa grafika, przyjemna muzyczka i niezła grywalność nakazują uważać, aby zapędziwszy się w grze nie rozbić niechcąco monitora.

WERDYKT 80%

INFO	
Wydawca:	Mirage Software
Producent:	EMAG & Union Systems
Data wydania:	Już jest
Cena:	99.00
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	486DX2 SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS



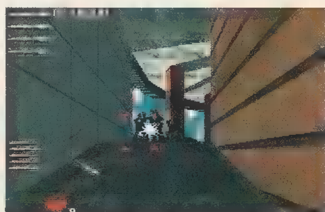


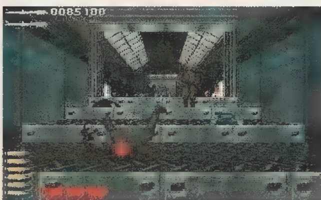


A.D. Cop

Na pewno wszyscy grali albo widzieli [redacted] Saturna grę „Virtua Cop". Rok temu można było sobie pomarzyć [redacted] takiej grze [redacted] PC. Po pewnym czasie firma Sega udostępniła pierwszą część „Virtua Copa" posiadaczom alBieMa. Teraz przyszła kolei [redacted] [redacted] krajowy (nie całkiem) produkt tego typu.

Firma Union Systems, we współpracy z zachodnią firmą E-Media i naszą firmą Mirage, wypuściła na rynek strzelankę celowniczkową „A.D. COP". Nie jest to gra zbyt oryginalna, bo właściwie nie różni się od „Virtua Copa" niczym. Jedyna różnica występuje w grafice, która w tym przypadku jest niestety trochę gorsza od swojego pierwowzoru. Wcielamy się tu w postać kolesia z brygady antyterrorystycznej, który ma za zadanie uwolnić zakładników z rąk złych ludzi. Mafia, jak mafia. Kolesie są beznadziejnie głupimi palantami. Wyskakują zza węgła i tylko czekają, aby przestrzelić im kolana. Na pierwszy rzut oka, to zachowanie jest troszeczkę dziwne, ale oto w tej grze chodzi. Wokół wyskakującego ludzika pojawia się taki fajny kwadracik, po którego ściankach zbliżają się do siebie strzałki, informujące o czasie, który pozostał do oddania strzału przez tego kogoś. W jednego pacjenta można wywalić cały magazynek lub rakietę, która może powalić jednocześnie pięciu chłopa, a wtedy denat będzie z niego murowany. Terrorystów na ekranie może być multum. Multum, bo jak grałem, to nie wiedziałem co się dzieje. Było ich ze dwudziestu!! Aż mnie palce od wciskania myszkowych klawiszy bolały. Jak już zszedłem do sterowania, to warto coś o tym napisać. Celownikiem można standardowo sterować myszką lub niestandardowo pistoletem, który prawdopodobnie wejdzie do sprzedaży jednocześnie z grą. Niestety, napisać o pistolecie wiele nie mogę, bo go nawet w ręk} nie miałem. Wracając do gry, to środowisko, po którym się poruszamy, jest w pełni trójwymiarowe. Niestety, nie mamy kontroli nad przesuwem ekranu, więc pozostaje tylko przyglądać się, w którą stronę idziemy, i strzelać do czego popadnie. Jeżeli chodzi o szatę graficzną „A.D. COP", to nie bardzo jest tu się czym popisać. Wyskakujący terroryści wyglądają, jakby byli nalepieni na ekran monitora, a poza tym to zbyt ruchliwi też nie są. Jest to taki dwuwymiar w trójwymiarze. Sama grafika wygląda ładnie. Tekstury na ścianach są utrzymane na standardowym poziomie i są całkiem przyjemne dla oka. Dźwięk, jak na taką grę, jest bardzo przyzwoity. Odgłos strzałów jest bardzo realistyczny, a muzyka przygrywająca z kompaktu jest melodyjna i miła dla ucha. W sumie rzecz biorąc, nasi programiści odwalili kawał dobrej i solidnej roboty. Na zakończenie nie pozostaje nic innego, jak tylko życzyć miłego rozwalania zbirów wszelakiej maści i żeby Wam się nie porobiły odciski od ściskania myszki. ***Zdanek***





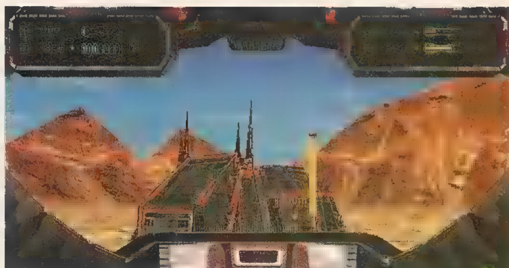


Grafika 80% Grywalność 90%
Oryginalność 70% Dźwięk 80%

Strzelać, strzelać i jeszcze raz strzelać.

WERDYKT 88%

G-NOME



Pośród ludzi myślących panuje ogólne przekonanie, że nigdy nie należy odkrywać budowy koła po raz drugi. Po co męczyć się nad wynalezieniem czegoś, co już jest?





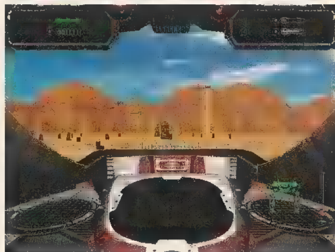
INFO

Wydawca:	**7th Level**
Producent:	**7th Level**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**139.00**
Dystrybucja:	**Techland**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 100 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95**



Już lepiej zastanowić się nad tym, jak owe koło upiększyć i sprzedać je pod szyldem np. „Nowe, Cudowne, Koło Nadciąga!!!". Na tym jest oparty cały tzw. showbusiness (w Polsce jest to więcej show niż business), chociaż istnieją wyjątki – np. czy ktoś widział kiedykolwiek, jakąkolwiek przeróbkę zepsutego moralnie, imperialistycznego obrazu, obrazującego upadek wartości kultury zachodniej – „Smurfs"??? Rzecz na pewno warta zastanowienia... W każdym bądź razie w branży komputerowej sytuacje takie zachodzą często: mieliśmy (czy raczej mamy) „Mechwarrior", „EarthSiege", więc doczekaliśmy się również „G-Nome". Fabuła jak zawsze w tego typu grach, jest prosta: rzecz dzieje się w kosmosie, mamy cztery rasy walczące o kontrolę nad złożami surowców umożliwiających przeżycie i rozwój. Odkrycie nowego systemu gwiezdnego spowodowało, że dwie najsilniesze rasy zaczęły walczyć o kontrolę nad nim. Rasa scorpsów opracowała nową tajną broń o kryptonimie G-NOME. W tym momencie do gry wkraczasz TY jako Joshua Gant. Wspomagany informacjami generała Wilkinsa z UIA, masz dokonać likwidacji przeciwnika oraz eksploracji nowych terenów. Cała gra jest podzielona na sekcje: trening, pojedyncza misja oraz kampania. Oczywiście największą zabawę zapewnia (przynajmniej naszym skromnym zdaniem) sekcja trzecia. W „G-Nome" istnieje oczywiście cała mnogość maszyn, jakimi będziemy się poruszać, oraz broni, jakiej użyjemy do eksterminacji wrogich jednostek. Misje, czemu nikt się chyba nie dziwi, są standardowe – polegają najczęściej na zlokalizowaniu i zniszczeniu jakiegoś celu. Najtrudniejsze dla ludzi siadających po raz pierwszy do gierki tego typu (lub w ogóle do „G-Nome" po raz pierwszy) jest zapewne opanowanie klawiszologii. Programiści 7th Level umieścili w grze mały bonus dla ciupających w „Mechwarriora 2" lub „EarthSiege 2" – za pomocą odpowiedniego gadgetu można wgrać obłożenie klawiatury, któregoś z wyżej wymienionych programów! Strona audiowizualna gry prezentuje się dość dobrze, chociaż np. typowa teksturowana graficzka terenu, po jakim się poruszamy, nie powoduje raczej zbyt dużych ślinotoków. Znacznie lepiej prezentuje się oprawa muzyczna – „G-Nome" jest wspaniale osamplowany (opisy broni, misji, celów etc. są wygłaszane przez lektora). Dużym atutem gry jest naprawdę niezła muzyczka, płynąca wprost z płytki CD – 19 utworów niesamowicie podkręcających atmosferę walki – mega bonus dla autorów gry! Generalnie, od strony technicznej gra wykonana jest dość dobrze, lecz w porównaniu z takimi programami, jak wspomniane już wcześniej „Mechwarrior 2" czy „EarthSiege 2", wypada jak filmy Disneya przy „Bolku i Lolku", czyli dosyć słabo (socrealistyczna sztuka filmów rysunkowych, wraz ze sztandarowym wizerunkiem lumpa, jako zarośniętego gościa ze szlugiem w zębach i beretem z antenką na głowie, jest naszym zdaniem nie do przebicia). „G-Nome" można zarzucić przede wszystkim monotonną i niezbyt porywającą fabułę – generalnie wiadomo, że sednem programów tego typu jest tzw. rozwalanka i największy nacisk programiści powinni kłaść na możliwie jak najlepszą realizację tego tematu, bo np. oglądając mangę, można dojść do wniosku, że wszyscy Japończycy są infantylni i mają wypaczone pojęcie o urodzie kobiety, zaś grając w „G-Nome" można dojść do wniosku, że zapewne nie warto sięgać po np. „Mechwarriora 2", bo opisywana gierka jest do niego podobna. Jest to oczywiście myślenie błędne – jeśli jednak koniecznie chcecie wejść w świat gier „mechwarriorowych", lepiej zróbcie to za pomocą pierwowzoru, a gdy po jego ukończeniu zapragniecie pograć w coś o podobnym klimacie, możecie zakupić „G-Nome"...

Suicide&Jagd



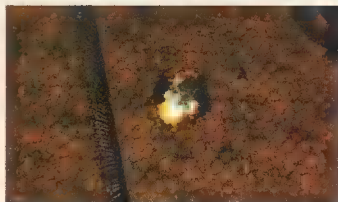


Grafika 70% Grywalność 75%
Oryginalność 40% Dźwięk 85%

Gra dla tych, którzy ukończyli „Mechwarrior 2" oraz „EarthSiege 2" i doszli do wniosku, że ciągle mają chęć na granie w coś podobnego...

WERDYKT 68%







Slamscape

Skoczny Wacuś czy co? MTV i Viacom wkroczyły na teren gierek komputerowych. Nie jest to beznadziejny początek, choć gierce bardzo daleko do wielkiego przeboju. Dlaczego?

INFO

Wydawca:	**Virgin**
Producent:	**Viacom**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**199.00**
Dystrybucja:	**Brak**
Platforma:	**PSX**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**

No cóż, mimo naszpikowania poszczególnych plansz wirtualnej potyczki mnóstwem latającego żelastwa (od potwornych misków, latającego nie-wiadomo-czego, do skorpionów pudłowych) to gra jest mało grywalna. Ok, jest ładne intro, ładnie zacinająca muzyczka, jakiś tam scenariusz, płynna i dokładna grafika, dobrze wykonane elementy, Skoczny Wacuś. No nie wiem w sumie dlaczego ta gra kojarzy mi się ze Skocznym Wacusiem, łoj to były czasy. Jeśli chodzi o wspomniany wcześniej scenariusz, to współczesna gra raczej nie może się bez niego obejść. Wyobraźcie sobie „Tomb Raidera" bez tych wszystkich mrocznych tajemnic, interek, „Tomb Raider" ma duszę, bo ma scenariusz, ale o tym w Klamotach z Gabloty.

„SlamScape" nie ma duszy, choć ma scenariusz. Już na wstępie dowiadujemy się bowiem, że właśnie jesteśmy uczestnikami wypadku samochodowego na pustyni, noc ciemna, wszędzie puchy i z naprzeciwka bryka, która w Ciebie trafia. Potem karetka, jakiś szpital, podziemia, tajne laboratorium, jacyś pechowcy podłączeni do czegoś, wrzask 'noooo!' i miejsce dla Ciebie. Nad Twoją głową dwa pałąki i bęc, jesteś w wirtualnym świecie. Później to już tylko nudna strzelanka. Twój pojazd wyposażony jest w szereg bajerów: dopał-fastblaster, ogólnie mówiąc dajesz czadu jak widzisz, że dają Ci bobu, pułapki kłap-kłap, nie wiem po co, ale są, ripstary oraz bardzo mocne torpy, nie mylić z torbami. Podczas wykonywania misji całość tego badziewia uzupełniasz, co pewien czas skaczesz jak skoczny..., zagadka rozwiązana. Istnieją cztery regiony penetracji (Carnivalhalla, Uraniumania, Repsychler oraz Endless Bummer). Najbardziej podobał mi się region Uranium-mania, może dlatego, że ta 'mania' swojsko brzmi. Każdy region to inne potworki-przeszkadzajki i inne takie. Dobra, jak dotychczas krytyka, czas na pochwałę. Jedną. A może to nie jest pochwała? Dla kogo jest, dla tego jest, mianowicie w grze są TRZY teledyski z naszej kochanej, ulubionej, oglądanej oraz to co najmniej ważne KODOWANEJ telewizji MTV!!!! Yeeeeeeee. Teledyski jak teledyski, muzyka hm? jak kto lubi, ja lubię „biała mewo spójrz na misia a....a..". Podam grupy, może ktoś zajarzy: God Lives, Underwater, utworki: All Wrong, No More SlamScape, sorry No More Love, Don't Know How To Be.

Jak na debiut to nie jest aż tak źle, ale mogło być znacznie lepiej.



Gruby

Grafika 80% Grywalność 30%
Oryginalność 30% Dźwięk 90%

Podsumowując – gra skoczna. Ładna, płynna, szczegółowa grafika. Trzy teledyski. I to wszystko...

WERDYKT 58%

INFO	
Wydawca:	Psygnosis
Producent:	Andrew Spencer Studios
Data wydania:	Już jest
Cena:	ok. 150.00
Dystrybucja:	CD-Projekt
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 75 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS

Ecstatica 2

Prawie trzech lat trzeba było, aby wymyślone przez Andrew Spencera elipsoidalne ludziki powróciły na ekrany naszych komputerów. Ale za to jest to Powrót przez duże P. „Ecstatica 2" pojawiła się, aby znów wciągnąć graczy w mroczny i przybijający świat z pogranicza snu i horroru.

Muszę szczerze przyznać, że gra na początku nie zachwyca. Zaskakuje trochę dziwnie przedstawiony świat, gdzie czasem wystarczy wykonać jeden krok, aby zmienić całkowicie punkt widzenia kamery. Przy próbie prowadzenia walki z kilkoma przeciwnikami naraz może to być nieco hmm... dezorientujące. Zaskakuje mało sprawny fizycznie bohater, który nie potrafi dostać się nigdzie tam, gdzie nie postanowili go wysłać autorzy. Po prostu obija się od ścian, obraca, zmienia kierunek ruchu. Nie może się wspinać, zaś każde mocniejsze przyduszenie klawisza strzałki powoduje podbiegnięcie kilka kroków do przodu (a często może to być ten przysłowiowy „jeden krok za daleko"). Przez pierwszych kilka godzin gry panuje pełna dezorientacja. „Co ja tutaj robię?" – może przyśpiewywać sobie pod nosem gracz, zastanawiając się, po co w ogóle błąka się po olbrzymim zamczysku, tłukąc totalnie bezmyślne potwory, które mają kłopoty z pokonaniem najmniejszych schodów. No i wreszcie najgorsze – kilkusekundowe przerwy pomiędzy lokacjami, w których czekamy na dogranie się planszy – patent absolutnie nieporęczny.

Tak to negatywnie nastawiony, grałem w „Ecstatica 2", zastanawiając się nad kilkoma ostrymi słowami pod adresem autorów, kiedy nagle uświadomiłem sobie, że właśnie minęła szósta godzina, od czasu kiedy zainstalowałem tę gierkę. I tu nastąpił nagły przypływ ciepłych uczuć. Bo w takim razie, skoro udało się jej przykuć mnie do komputera na tak długo, to coś w tym musi być. Tak, bo „Ecstatica 2", to gra nieprzeciętna. Im dłużej w nią grasz, tym bardziej Cię wciąga. Na początku irytuje i złości swymi błędami, ale z biegiem czasu zaczyna zastanawiać i ciekawić, a w końcu fascynować i zachwycać. Co jest więc w niej tak zachęcającego?

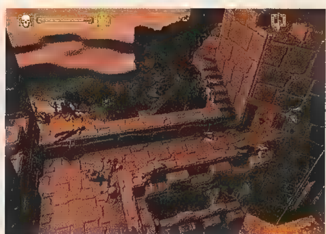
O fabule na początku wiemy niewiele. Z króciutkiego intra dowiadujemy się, iż znana z poprzedniej części książęca para, żyje sobie szczęśliwie w olbrzymim zamczysku, a królestwo kwitnie w pokoju i dostatku. Pewnego dnia jego władcy wracają konno do zamku, aby zastać go mocno nadszarpniętym i dziwnie milczącym. Gdy z przerażeniem oglądają leżące w okolicy zmasakrowane ciała, pojawia się nagle demon, który porywa księżniczkę. Co prawda nasz bohater rzuca się na ratunek, ale otrzymuje jedynie cios, po którym budzi się następnego ranka zakuty w dyby, z toporem katowskim, jako główną perspektywą. Jednak nagle tajemnicza siła rozbija mu kajdany, zaś nieznajomy głos szepcze – walcz. Później przez długi czas panuje niejaki zastój. Wędrujemy po olbrzymim zamczysku, walczymy z potworami i zastanawiamy się nad sensem istnienia (stąd wspomniana przeze mnie wcześniej dezorientacja). Jednak w jednej z baszt odnaleźć można uwięzioną czarodziejkę, która wyjaśni nam wiele spraw i udzieli wskazówek dotyczących dalszej gry. Celem misji naszego księcia będzie powstrzymanie złego arcymaga, który za pomocą piekielnych sił postanowił zawładnąć światem. Można to zrobić tylko przez odnalezienie starożytnych artefaktów, rozrzuconych gdzieś po krainie Ecstatiki. Jednym słowem – czeka nas standardowy quest w obronie dobra. Ale uwaga – zajmie on znacznie więcej czasu niż można się spodziewać.



Bohaterem sterujemy za pomocą klawiatury, z której możemy nakazać mu bieg, skoki, turlanie się, aportowanie (?), podawanie łapy (??) no i oczywiście walkę. Jeśliby dla najnowszej produkcji Psygnosis szukać krewniaków w świecie gier komputerowych, to (oprócz części pierwszej ma się rozumieć) oczywiście natychmiast wybór pada na kultową trylogię „Alone In The Dark" firmy Infogrames. „Ecstatica 2" jest bardzo udanym połączeniem przygodówki z grą zręcznościową, nawiązującym stylem do tych dawnych i dobrych produkcji ze „złotego wieku". Aby ją skończyć, należy nie tylko wykazać się umiejętnością logicznego myśle-

















nia i łączenia faktów, ale także zdolnością posługiwania się bronią w celach całkowicie niepokojowych. A wszystko to rozgrywa się w przeogromnym, trójwymiarowym świecie. Wspomniana wcześniej trylogia „AITD" konstruowała grafikę opartą na wektorowych postaciach, wkomponowanych w rysowane ręcznie tła. „Ecstatica" wykorzystuje unikalny (używany chyba tylko przez Andrew Spencer Studios) sposób modelowania obiektów z elipsoidalnych kulek. „Styropianowy efekt" jest naprawdę porażający. O pięknie i bogactwie grafiki w tej grze mógłbym napisać wykład dłuższy niż pierwsze zdanie naszej nowej Konstytucji. Renderowane w czasie rzeczywistym lokacje w wysokiej rozdzielczości zachwycają bogactwem szczegółów. Mój podziw był tym większy, iż jest ich w grze naprawdę sporo (na pewno ponad 1000). A każdy z obrazków dopieszczony został do perfekcji. W pomieszczeniach stoją sprzęty, szafki, szafeczki, kufry, skrzynie, buteleczki – tak, jakby ktoś tam autentycznie żył. W kanałach po wilgotnych ścianach pnie się zielonkawa pleśń, na dachach radośnie żółci się słomiana strzecha, a wspinając się po murach zamku, oglądamy okolicę z coraz większych wysokości. Jest to widok swym pięknem zapierający dech w piersiach, ale także mroczny i przygnębiający zarazem. Bo w „Ecstatica 2" szalenie ważną rolę odgrywa atmosfera, która zbudowana jest tutaj w sposób prawie idealny. Z sielankowością zamkowego obejścia kłócą się makabryczne zbiorowiska ciał, walające się po podłożu, szkarłatne plamy krwi, odrąbane członki, szkielety, będące milczącymi świadkami niedawnej masakry. I snujące się po okolicy piekielne kreatury, gotowe w każdej chwili ruszyć w pogoń za naszym bohaterem. Nastrój grozy i beznadziei potęgują również w znakomity sposób dobrane kolory – purpura nieba, chłodna szarość murów, mroki lasów, drapieżny fiolet mroków, wręcz oddziałujące na naszą podświadomość, wywołujące nastrój paniki i zaszczucia, a za chwilę soczysta zieleń ogrodów i uspokajające drewniane okiennice domków. Jeśli masz bujną wyobraźnię – strzeż się, bo ta gra nie zostawi na Tobie suchej nitki. Łażenie po parapetach, mając pod sobą brukowany dziedziniec odległy o 10 pięter lotu, obserwowanie, gdy nasz bohater chwieje się niepewnie, gdy ze wspaniałą naturalnością stawia ostrożne kroki, dostarcza niezapomnianych wrażeń.

Zadziwia też niesamowita spójność świata, po którym przyjdzie nam podróżować. Widząc z murów nieznane okolice, możesz być pewien, że prędzej czy później do nich dotrzesz. Labirynt przejść i pasaży w zamku, setek drzwi, okien, pokoi, schodków – pogubić się można – kto to zaprojektował? Ale, na szczęście, wszystko trzyma się „kupy". Zamek nie rozłazi się w szwach, każda lokacja jest, bo właśnie tam powinna się znajdować. Każda jest inna, więc nie popadniesz w monotonię (nudy w „Realms Of The Haunting" się kłaniają). A wraz z postępami w grze, odnajdziesz nowe przejścia, ułatwiające wędrówkę i nie nadużywające Twojego cennego czasu. Otoczenie w „Ecstatica 2" jest kompletną ułudą świata rzeczywistego, tak doskonałą, że przeniesiesz się do niego w mgnieniu oka. Jest to tym łatwiejsze, że gra może pochwalić się znakomicie przygotowaną ścieżką muzyczną i bogactwem dźwięków, jakie dochodzą nas z otoczenia. Jak napiszę, że potęgują one jeszcze nastrój, to się pewnie powtórzę, więc tego nie zrobię. Dodatkowym atutem jest fakt, że CD-Projekt, rozprowadzający produkty Psygnosis w Polsce, zadał sobie trud całkowitego spolszczenia wszystkich dialogów i zrobił to z właściwą sobie poprawnością. Pełna lokalizacja powoli staje się na naszym rynku chlubnym standardem, a nie tylko ekscentrycznością dystrybutora. To dobrze, prawda?



Wady wymieniłem na początku tego tekstu, ale wierzcie mi, są one nieproporcjonalne do zalet tej gry. „Ecstatica 2" naprawdę zasłużyła sobie na tak długą listę pochwał. Już dawno nie widziałem tak dopracowanej i wciągającej przygodówki. Ta gra nie potrafi nudzić. Jej twórcy postawili nie tylko na doskonałość grafiki czy atmosferę i identyfikację z bohaterem. Postarali się także, aby gracz mógł długo cieszyć się nowym zakupem. Jest to praktyka spotykana ostatnio dość rzadko. Właśnie niedawno skończyłem grę legendę i wielki hit – „MDK". W ciągu ośmiu godzin! Natomiast „Ecstatica 2" zaczynała mnie już powoli denerwować, gdy po dwóch tygodniach grania wskaźnik postępów wahał się w okolicach 80%. Ale docenić to można dopiero po pewnym czasie. Bo ta gra jest naprawdę warta swojej ceny. Prawdziwa perełka wśród zalewającego nas efektownego, ale płytkiego i kitowatego chłamu.

Piotres

Grafika 95% Grywalność 85%
Oryginalność 90% Dźwięk 85%

Jest nieprzeciętna. Mroczna i nastrojowa, dekadencka w swym pięknie wykonania, zachwycająca i przerażająca zarazem.

WERDYKT **87%**

Podwójne Kłopoty Buda Tucker'a

Właśnie wpadł w moje łapska produkt firmy Merit Studio. Gierka zapowiadana od bardzo dawna. Już dwa lata temu krzyczano, że ma ona pojawić się już, już, lada dzień. No i czekaliśmy. I oto jest. Tym ciekawszy, że został zlokalizowany (spolszczony) i tu nie przez byle kogo, ale przez polskiego giganta komputerowego – Optimusa.





Ciekaw co z tego wyniknie, z niecierpliwością odpaliłem mojego CeDeka i ku memu przerażeniu ujrzałem horror: ukazał mi się „Wolfenstein" (a ja głupi myślałem, że zniknął on wraz z 386) we własnej osobie. No może nie od razu, ale już w przydługim i trochę nudnawym wprowadzeniu pojawiły się postaci jakby żywcem wyniesione z tamtej gierki. Co gorsza, po zakończeniu koszmarnego dema, postaci generowane w programie okazały się tak samo tragiczne. No cóż, pomyślałem, wziąłem przez pomyłkę nie tego CD, co trzeba. Ale niestety myliłem się. Na szczęście okazało się, że tylko grafika, której jeśli pozwolicie nie skomentuję już dalej, jest tu powodem do przemyśleń nad mechanizmami kierującymi osobami odpowiedzialnymi za dobór gier do spolszczania. Same głosy aktorów są dobrane niezgorzej i, co chyba istotne dla wielu z graczy stojących na bakier z angielskim, mówią tu po naszemu. Teksty wypowiadane przez postaci są śmieszne, ale niestety, tylko gdy słyszy się je po raz pierwszy, no drugi. Gra jest, jak już nadmieniłem, przygodówką i wielu rzeczy nie wie się od razu (kto by pomyślał, że do otwarcia zamkniętego okna należy posmarować je mydłem), a zasób wyrażeń i zwrotów, którymi dysponuje Bud, jest ograniczony. Stąd po pewnym czasie zaczyna to trochę denerwować, zwłaszcza, jak sądzę, osoby mniej obyte ze światem przygodówek. Poza tym muzyka jako taka nie występuje prawie zupełnie (kilka krótkich wstawek muzycznych), szkoda, bo zawszeć to miło słyszeć coś grającego w tle. Z drugiej jednak strony, po grafice sądząc, pewnie muzyka ograniczyłaby się do bzyczenia i pisków wydobywających się z PC-towskiego głośniczka. W ogóle gra sprawia na mnie nieodparte wrażenie, iż jej twórcy ukończywszy tworzenie gry dwa lata temu, zapomnieli o niej zupełnie i dopiero teraz, znalazłszy ją przy okazji odkurzania, postanowili wydać. Niestety, nie zauważyli, że rynek mocno się zmienił i w dodatku pojawiły się na nim m.in. tak zawodowe produkty, jak choćby „Broken Sword". No, ale cóż, tylko współczuć braku refleksu.

INFO

Wydawca:	**Merit Studios**
Producent:	**Merit Studios**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**99.00**
Dystrybucja:	**Optius-Bis**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**386DX VGA, 4MB RAM, 2xCD-ROM, SB**

W swoisty sposób jest tu rozwiązany interfejs pokazujący przedmioty i postaci, z którymi można wejść w interakcję. Zamiast typowego point'n'click, nazwy przedmiotów, które do czegoś mogą być przydatne, wyświetlane są w momencie najechania na nie, zaś sam kursor nie zmienia się.

Fabuła gry nie należy do specjalnie skomplikowanych ani też oryginalnych. Przyjaciel głównego bohatera, pracownika Pizzy Na Telefon, zawiadamia go o swoim najnowszym wynalazku, którym okazuje się być maszyna, umożliwiająca powielanie przedmiotów (a w praktyce jak sądzę i ludzi). W momencie, kiedy profesorek kończy prezentację możliwości swojej maszyny, do jego laboratorium wpada pewien bardzo zły człowiek wraz z dwoma drabami, których jak sądzę powinniśmy się bać (po „Wolfensteinie" nic już mnie nie jest w stanie przerazić) i porywa naukowca. Naszym zadaniem jest, jak nietrudno się domyślić, uratowanie go i przy okazji ukaranie czarnego charakteru. Gra nie grzeszy ani specjalnie nowatorską fabułą, ani też nawet niezłą grafiką, czego osobiście nie mogę przeboleć, bo od czasów „North & South" moim zdaniem możliwości PC-tów jakby się trochę zwiększyły. Warta nie tylko zauważenia, ale i mocnego podkreślenia jest tu przede wszystkim nowa jakość wprowadzana przez Optimusa, która w ewidentny sposób podnosi poprzeczkę dystrybutorom oprogramowania w naszym pięknym kraju: spolszczanie, czy jak kto woli, lokalizowanie programów. Ja osobiście, jeśli mam wybierać, wolę być zwyzywany przez Buda Tuckera po naszemu, niż w jakimś innym języku. „Bud Tucker" jest w całości po polsku, mało tego każda postać ma inny głos, całkiem niezłe zresztą do niej dobrany. I jest to właściwie jedyny powód, dla którego mogę z czystym sercem polecić tę grę.

Reszta jest albo nie na czasie (grafika), albo nie za oryginalna (fabuła), co sprawia, że grę należy raczej traktować jako ciekawostkę. ***Tycjan***



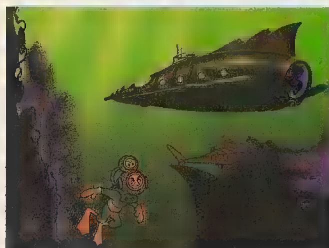
Grafika 50% Grywalność 70%
Oryginalność 55% Dźwięk 75%

Za wprowadzenia nowej jakości, w postaci głosów polskich aktorów, zdecydowałem dodać do oceny końcowej 10%. Teraz Polska!

WERDYKT 70%







Ace Ventura PL

Tak to już jakoś jest we współczesnym świecie, że sukces pociąga za sobą naśladownictwo. Film, serial rysunkowy, gra komputerowa i co-tam-jeszcze – ten powszechnie znany proces miał miejsce również w przypadku „Ace Ventury".

INFO	
Wydawca:	7th Level
Producent:	7th Level
Data wydania:	Już jest
Cena:	145.00
Dystrybucja:	CD-Projekt
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	486DX2 SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, Win

Bezczelnego szajbusa, z charakterystycznie zaczesanym czubem na głowie, barwnej koszulce i niewyparzonej gębie, szerzej rozpoznawanego jako Ace Ventura – psi detektyw, zna, jak sądzę, prawie każdy. Jest to bezwzględnie odważny osobnik, zawodowo zajmujący się odnajdowaniem zaginionych zwierzątek. Gdzieś zapodział się Twój piesek? Ace Ventura go odnajdzie, przy okazji bez skrupułów rozprawiając się z porywaczami (za odpowiednią cenę naturalnie). W ramach wyjaśnienia: Ace naturalnie nie jest przebrzydłym materialistą, jednakże nawet taki eko-świr jak on, musi od czasu do czasu jeść.

Znając charakter Ace'a i rodzaj jego profesji, bez trudu można przewidzieć, o czym będzie gra firmowana jego nazwiskiem – o ratowaniu różnych stworzonek oczywiście! Zadaniem gracza będzie więc rozwikłanie kilku kolejnych spraw, z grubsza polegających na uwolnieniu z rąk pewnych niemiłych osobników zwierząt, uznawanych przez nich za ich osobistą własność. Towarzyszyć Ace'owi będzie jego nieodłączny przyjaciel, małpka Spike, której co prawda nie można kontrolować, ale której pomoc jest niezbędna w kilku przypadkach.

Zarówno dźwięk, jak i grafika gierki są bardzo kreskówkowe, zresztą nic w tym dziwnego, skoro gra została zrobiona na wzór, u nas raczej nie znanego, serialu rysunkowego pod tym samym tytułem. Całość generalnie jest bardzo przyjemna i dla oka, i dla ucha – widać, że autorzy przyłożyli się do roboty.

Wspomnieć tu wypada, że gra jako taka przeznaczona była głównie dla młodszych odbiorców, stąd też jej poziom skomplikowania nie jest zbyt wysoki. Większość łamigłówek występujących w „Ace Ventura" rozwiązuje się z marszu, na szczęście jest też kilka takich, których rozwiązanie nie jest oczywiste na pierwszy rzut oka. Monotonia „szarej", tradycyjnej przygodówki jest dość często łamana krótką, zręcznościową gierką lub łamigłówką. Zabieg ten nie jest stosowany specjalnie często, ponieważ część osób grywających w gry przygodowe (na przykład ja) nie cierpi podobnych przerywników, uważając je za zbędne w grze, która powinna polegać przede wszystkim na myśleniu. W tym jednak konkretnym przypadku nie jest to tak złe, jak by się mogło wydawać, i można nawet uznać, że dodaje to „Ace Ventura" pewnego unikalnego charakteru. „Wtręty", co trzeba przyznać, są bardzo różnorodne – od lawirowania pomiędzy stertami podwodnych śmieci i skakania po grzbietach wielorybów, do układania układanek – a także ładnie zrobione, z odpowiednim (jak na osoby z reguły nie bawiące się w zręcznościówki) stopniem trudności: takim, by ukończenie każdej prezentowało sobą pewne, chociaż minimalne, wyzwanie, a jednocześnie nie było zbyt trudne. Ostatecznie parę słów należy poświęcić rzeczy chyba najistotniejszej – polskiej wersji językowej, opracowanej przez firmę CD Projekt. Nie rozwodząc się tu zbytnio, jest ona zrobiona rewelacyjnie: dobre, zachowujące dowcip oryginału tłumaczenie, a także użyczający głosom postaci lektorzy, którzy znają się na rzeczy. Efekt końcowy jest naprawdę wspaniały, a w połączeniu ze „stylową" grafiką, podczas gry można odnieść wrażenie, że się ogląda w telewizji zdubbingowaną kreskówkę.

Patrycja

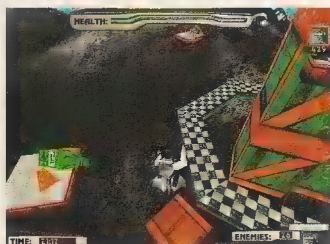




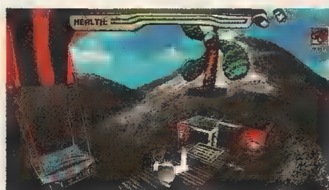
Grafika 84% Grywalność 80%
Oryginalność 73% Dźwięk 90%

Mój werdykt końcowy brzmi: jeśli tylko grywasz w gry przygodowe, „Ace Ventura" jest zdecydowanie warta zakupu.

WERDYKT **87%**







Soultrap

Jak by tu układnie zacząć... NIE, nie patrzcie na metkę pod tekstem i nie przewracajcie strony, doczytajcie do końca. Eeee...hmmm....drap, drap, drap, drap... O wiem!

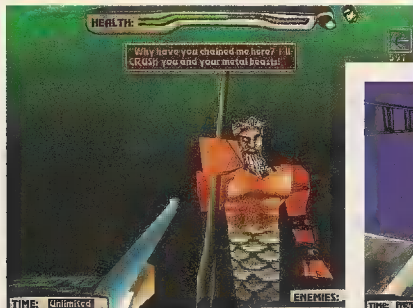
Niektóre gry zrzucają mnie z mojego recenzenckiego krzesełka, swą fantastyczną grafiką i grywalnością przybijają do ekranu, a podkręcone na maxa kolumny, zagłuszają nawet dochodzące od sąsiadki disco-polo. Podobne wrażenie wywarł na mnie „Soul Trap". Niestety, z całkiem innych powodów...

Bohaterem gry jest pewien pan o imieniu Malcolm. Ma on kłopoty z własnymi snami. Właściwie to zawsze, już od wczesnego dzieciństwa, dręczyły go koszmary nocne. A to, że wyszedł do pracy i zapomniał włożyć spodni, a to, że włączył właśnie nową gierkę, a komputer wyświetlił komunikat „sorry Pentium Pro 250 MMX required" i tym podobne. Mnie też się takie zdarzają. No, mniejsza z tym. W każdym bądź razie Malcolm zaczął odwiedzać psychologów, co dało pożądane efekty i koszmary senne zniknęły. Zaczął studiować i zdobywać wiedzę, co również dało pożądane efekty, bo dostał dobrze płatną pracę w biznesie komputerowym. I wszystko byłoby OK, gdyby nie fakt, że pewnego dnia koszmary powróciły. Co gorsza, Malcolm zasnął właśnie tak głęboko, że po prostu nie może się obudzić. Znalazł się nagle w dziwnym świecie, z pogranicza chorej wizji i horroru, gdzie musi raz na zawsze pokonać swoje lęki, aby móc wrócić do normalnego życia. Fajne, nie? Taką historyjkę serwuje nam na początek „Soul Trap". Szkoda jedynie, że robi to w sposób tekstowy w instrukcji, bo autorzy nie pokusili się o jakieś zgrabne interko. Z założenia jest to gra platformowo-przygodowa (z naciskiem na to pierwsze), rozgrywająca się we wszystkich trzech wymiarach. Sama idea może i nie jest szczytem oryginalności, no ale powiedzmy, całkiem przyzwoitym materiałem, jeśli się ją dobrze obuduje oprawą, grywalnością i zainteresuje gracza. A twórcom „Soul Trap" to się niestety nie udało.

INFO	
Wydawca:	Microforum
Producent:	Microforum
Data wydania:	Już jest
Cena:	119.00
Dystrybucja:	Techland
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 12MB RAM, 2xCD-ROM, Win95

Może najpierw o tym, co się udało. Podobała mi się muzyka, umiejętnie starająca się zbudować nastrój grozy (skutecznie zepsuty przez inne elementy, ale o tym za chwilę). Druga rzecz, na którą warto zwrócić uwagę, to grafika – plasująca się w okolicach tak zwanego „może być". Tekstury, jakimi pokryte są obiekty, nie są może najwyższych lotów, ale niektóre prezentują się całkiem nieźle. Szczególnie w poziomach, które rozgrywają się mocno „w pionie", gdzie wspinamy się na jakieś wieżowce, po spojrzeniu w górę i w dół, autentycznie można poczuć tą wysokość. To mi się podobało.

Teraz to, co mi się nie podobało. Po pierwsze – animacja głównego bohatera. Panowie z Microforum (Masters of the New Art – tak siebie określają) ogłosili chyba dzień dobroci dla programistów i poszli drogą mocno na skróty. No bo i po co martwić się o dokładną animację ruchów (jak Lara Croft w „Tomb Raider"), po co wdawać się w techniki „motion capture", skoro można głównego bohatera umieścić na... ruchomej paletce. Tak więc główny bohater trójwymiarowej gry platformowej ślizga się po podłożu, niczym baletnica w reklamie Cola-Cao. Oprócz wrażeń estetycznych jakie to rozwiązanie wywołuje, wiąże się z nim jeszcze jedna niedogodność, a mianowicie utrudnione sterownie. Dosyć często przyjdzie nam skakać po różnopoziomowych platformach, co przy użyciu bezwładnego poduszkowca, jest prawie niewykonalne i może prowadzić do głębokich frustracji, załamań nerwowych i odruchów morderczych. Sprawia to, że grywalność opisywanego produktu jest bardzo niska. W „Soul Trap" brakuje filmików, które nadałyby rozgrywce chociaż cień sensowności, a graczowi odrobinę motywacji. Zagadki (owa część przygodówkowa) wykonane są na niskim poziomie. Nad warstwą dźwiękową też nie będę się rozczulał, bo zwyczajnie nie zachwyca. Mógłbym się jeszcze trochę poznęcać, ale po co? Mnie ta gra zwyczajnie nie przypadła do gustu, ale są przecież gusta i guściki. Nie wątpię, że znajdą się tacy, którzy odnajdą w niej więcej pozytywów, bo ja się poddaję. już Chyba lepiej będzie jeśli już skończę, gdyż wolę jeszcze raz zagrać sobie „Timelapse", „Toonstruck" czy „Titanica". ***Piotres***

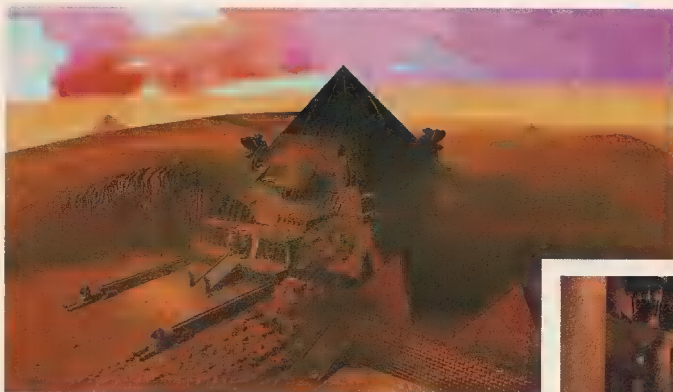


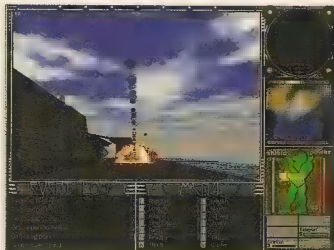


Grafika 30% Grywalność 1%
Oryginalność 40% Dźwięk 40%

„Soul Trap" kupuj jedynie na własne ryzyko. Gra nie wyróżnia się bowiem nieczym szczególnym.

WERDYKT 24%







Scarab

Tematyka starożytnego Egiptu jest ostatnio podejrzanie często wykorzystywana przez twórców gier. Że wspomnę o „Sand Warriors", „Timelapse" czy powstającym właśnie „Mummy – Tomb of Pharaoh". Również w najnowszym produkcie EA – „Scarab", spotkamy się z Ozyrysem i Anubisem.

INFO

Wydawca:	**Electronic Arts**
Producent:	**Electronic Arts**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**145.00**
Dystrybucja:	**IPS**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95**

Gra pojawiła się nagle i nieoczekiwanie. Po prostu bum! Jednego dnia go nie ma, a drugiego już jest. Na inne gry czeka się po kilka miesięcy (albo lat – „Heart of Darkness"), oglądając jedynie skromne screeny, jakie co jakiś czas raczy udostępnić wydawca. Potem pojawia się demko, gorączka oczekiwania sięga zenitu... to tak zwany hype, otoczka euforii, odpowiednio podsycana przez speców od reklamy. Tymczasem o grze „Scarab" usłyszałem po raz pierwszy dopiero wówczas, gdy mój czytnik z cichym trzaskiem połknął płytkę z rysunkiem skarabeusza.

Wita nas bardzo ładnie wyrenderowane interko podane w czyściutkiej SVGA. Szkoda tylko, że oprócz fajerwerków technicznych (ładna gra świateł na postaciach robotów), sam filmik nie mówi nam zbyt wiele o treści gry, którą trzeba samemu wyciągnąć z instrukcji. Myślę, że w tej chwili warto właśnie wspomnieć co nieco o fabule „Scaraba". Otóż dzieje się to wszystko dawno temu, w czasach, których nie pamiętają nawet najstarsi górale. 10.000 lat p.n.e. pozaziemskie, pół-boskie istoty postanawiają stoczyć ostateczny bój o opiekę nad małą zieloną planetą, na której właśnie pojawiły się istoty cywilizowane. Oczywiście walka będzie się toczyć o przyszłość gatunku ludzkiego, a na miejsce pojedynków wybrano 7 najważniejszych miast starożytnego Egiptu. Gracz wciela się w postać żołnierza sprzymierzonych sił dobra, czyli Ra i rusza do boju, aby za kilka tysięcy lat uratowane istoty mogły wymyślić broń biologiczną, Hiroszimę i komunizm.

Sama rozgrywka nosi w sobie cechy dwóch popularnych gatunków – strzelaniny 3D i gry taktycznej. Od razu wspomnę, że połączonych trochę nieudolnie. Nasi wojownicy poruszają się po arenach zbudowanych z platform, tuneli, wind, wielopoziomowych podestów i tym podobnych. W strategicznych punktach należy rozstawić generatory mocy, które będą przyłączały dane obszary pod nasza strefę wpływów. Oczywiście przeciwnicy będą cały czas próbowali zrobić to samo, należy więc eliminować ich generatory oraz, oczywiście, samych odpowiedzialnych za ich rozstawianie. Nad arenami krążą duże statki kosmiczne, z których można otrzymać wsparcie w postaci schludnych pakuneczków zawierających radar, skanery i szeroki (bardzo szeroki – tu duże brawa dla autorów za inwencję i pracoholizm) wybór broni. Jak więc widać, sam pomysł jest dość ciekawy. Jednak jak w to się gra? Hmmm, szczerze mówiąc „Scarab" nie jest zbyt wciągający. Złożyło się na to kilka czynników. Po pierwsze fakt, że próbując wypośrodkować rozgrywkę pomiędzy strzelaniną, a grą taktyczną, nie przygotowano dobrze ani jednego, ani drugiego elementu. Jak na strategię, gra jest stanowczo za prosta. Nie sprawdza się też jako strzelanka, bo jest w niej zdecydowanie za mało dynamiki. Nasz robot snuje się po arenie z prędkością turboodrzutowego ślimaka. Wytropienie i pokonanie przeciwnika trwa coś koło kwadransa (uszkodzony wróg zaczyna uciekać – dopiero wtedy zaczyna się „zabawa"). Gdy po takiej gonitwie posłałem w końcu delikwenta do krainy niekończącej się pamięci wirtualnej, odetchnąłem z ulgą i starłem pot z myszki, na arenie pojawiło się... jego drugie wcielenie (bo w grze jest po trzy życia). Ctrl+Alt+Delete zbawiło mnie natychmiast od nadmiaru przekleństw. Co prawda sytuacja poprawia się w późniejszych misjach, gdy do akcji wkraczają lepsze roboty i znacznie mocniejsze bronie, ale aby tam dojść, trzeba mieć NAPRAWDĘ dużo samozaparcia, bo „Scarab" sam w sobie nie dostarcza żadnej motywacji do dalszej gry. Niezbyt udała się też grafika. Piękne intro robi apetycik na coś naprawdę ekstra. Ale cieniowane wielokąty, z jakich zbudowane są obiekty w grze, mocno rozczarowują, przez co „Scarab" sprawia wrażenie nieco spóźnionego w stosunku do epoki. Wypełnione mdłymi tek(s)turami areny są przerażająco puste, fauna i flora w zaniku (ze cztery zwierzątka może i są). Równocześnie z opisywaną grą bawiłem się też „MDK", którego przepych graficzny zostawia ubóstwo „Scaraba" bardzo daleko w tyle. Sytuację komplikuje jeszcze topornie rozwiązany interfejs, który utrudnia celowanie, a powinien chyba działać całkiem inaczej, prawda?

„Scarab" jest produktem nie przemyślanym. Jest chyba takie przysłowie „Co nagle, to po diable". Ta mądrość ludowa mojej babki potwierdza się, jak widać, nawet na rynku gier komputerowych. Autorzy spodziewają się, że ich twór odniesie szczególny sukces wśród graczy zsieciowanych. Będę brutalny i powiem krótko – wątpię. Przypuszczam, że najnowszy produkt EA zniknie z rynku równie szybko, co się pojawił. Jak już wspominałem – pomysł był dobry. Niestety, zawiodła cała reszta....

Piotres

Grafika 40% Grywalność 40%
Oryginalność 70% Dźwięk 70%

Sam pomysł jest niezły, ale „dzięki" topornej grafice i topornemu interfejsowi, „Scarab" może przyciągnąć jedynie najwytrwalszych i... egiptologów

WERDYKT 47%





INFO

Wydawca:	Sega
Producent:	Climax
Data wydania:	Już jest
Cena:	219.00
Dystrybucja:	Bobmark
Platforma:	Saturn
Wymagania Techniczne:	Standardowe

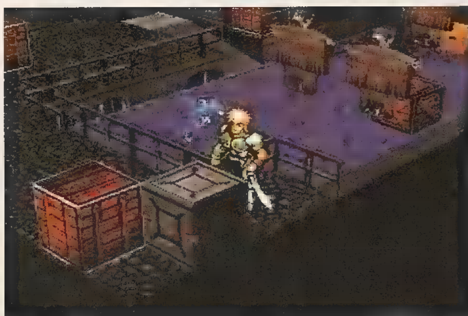
Dark Savior

Życie łowcy Nagród w tym świecie pełnym dziwactw nie jest łatwe. Szczególnie, gdy właśnie jesteś bez grosza przy duszy i nawiał Ci bardzo niebezpieczny i wartościowy potwór, którego miałeś dostarczyć do celi śmierci.

Takim miłym akcentem rozpoczynamy wielką przygodę Gariana – Łowcy Nagród i jego wiernego latającego towarzysza, Jacka. Statek, którym płynąłeś, eskortował starożytne monstrum – Bilana. Twoje życie miało się zmienić, a tu nagle z wielkiej stalowej klatki z wielką furią wyrywa się potworna istota i wymordowuje całą załogę olbrzymiego statku, następnie ucieka wpław, prosto w stronę wyspy skazańców. Mając na uwadze okrągłą sumkę z nagrody, postanawiasz udać się za mordercą. Jak się okazało, mieszkańcy wyspy niezbyt serdecznie nastawieni są wobec łowców, gdyż jak wiadomo, znakomitą część lokatorów tego kryminalnego państewka sprowadzili tu właśnie oni. Po chłodnym przyjęciu i zapoznaniu się ze światkiem przestępczym, postanawiasz wznowić poszukiwania Bilana. Z wielu prowadzonych rozmów dowiesz się o panujących na wyspie prawach, dowiesz się, kto tu rządzi. Zadanie unieszkodliwienia mitycznego potwora wplącze Cię w wiele pokrętnych i bogato rozbudowanych intryg, snutych przez społeczność Jailers Island. Nie raz przyjdzie Ci walczyć o życie. Na swej drodze odkryjesz antyczną cywilizację Lavianów i swoje rycerskie pochodzenie. Wiele osób będzie starało się przeciągnąć Cię na swoją stronę. Bardzo ciekawa i bogata fabuła nieraz wprawi Twój umysł i rozsądek w zakłopotanie, przykładem może być Twoja decyzja o współpracy z jednym z dwóch najważniejszych gangów więźniów lub też decyzja zadania śmierci niewinnemu człowiekowi, którego ciało prawdopodobnie przejęła mordercza istota. Twoje sumienie wystawi też na próbę nadzorca Bruno, który poprosi o uratowanie jednego z bardzo ważnych dla rebelii więźniów. Jestem ciekaw, czy zaryzykujesz własne życie dla tej istoty. Do tych wszystkich wspaniałości dołączę jeszcze spotkanie z kobietą ninja z rasy Lavian oraz odkrycie mrocznych tajemnic jej ludu. Przed Tobą spenetrowanie wyspy, kopalń bilanium, czterech zamków, podziemnego miasta oraz wielu innych terenów. Cała ta bogata i intrygująca fabuła oprawiona jest bardzo przyjemną dla oka grafiką 3D, z możliwością dowolnego majstrowania kamerą. Sterowanie poruszeniami bohatera w tym izometrycznym świecie jest rozwiązane bardzo przyjaźnie dla użytkownika. Na swej drodze spotkamy znaczną liczbę różnorodnych bohaterów, z których każdy będzie nam miał wiele do powiedzenia (dobra znajomość angielskiego będzie bardzo potrzebna). Postacie rysowane są taką trochę mangową kreską, na czas walki uruchamia się zoom ekranu. Ciosów jest kilka, w tym specjale i tzw. przechwycenie, umożliwiające nam przejęcie władzy nad nieprzytomnym przeciwnikiem i wystawianie go później do walki za nas. Animacja postaci jest staranna, wystrój różnorodnych wnętrz jest bogaty. Naszej przygodzie towarzyszy także doskonała, sugestywna oprawa dźwiękowa i standardowej jakości dźwięki. Szkoda tylko że porozumiewamy się za pomocą napisów, a postaci w ogóle nie mówią. Ale jest to chyba jedyny mankament „Dark Saviora", jeśli już uważać to za wadę. Gra firmy Climax jest doskonałym przykładem rzetelnej i przemyślanej pracy zespołu skośnookich programistów. Szczególne gratulacje i ukłony kieruję do twórców scenariusza. Grę gorąco polecam... wszystkim graczom, wymagającym od produktu naprawdę wysokiej jakości. Muszę jednak powiedzieć, że gra ta z RPG ma niewiele wspólnego, ot cztery parametry bohatera i stosunkowo małe szanse ich ulepszenia. Ale nic to. Gra zapewni wiele godzin rozrywki, nawet wprawionym graczom.

Lord Necromayhem





Grafika 85% Grywalność 95%
Oryginalność 75% Dźwięk 85%

Mimo kilku trudnych etapów zręcznościowych, nieziemsko wciąga. Naprawdę poczujecie się bohaterem akcji gry.

WERDYKT 85%

INFO

Wydawca:	SegaSoft
Producent:	SegaSoft
Data wydania:	Już jest
Cena:	229.00
Dystrybucja:	Bobmark
Platforma:	Saturn
Wymagania Techniczne:	Standardowe



Bug Too!

Ściągamy kasę z napalonych małolatów! W drugiej części platformówki „Bug", plejadę filmowych gwiazd tworzą: znany wszystkim BUG, funkowa mucha z fryzurą afro – SUPERFLY oraz wykręcony pies MAGGOT DOG. Tym razem SegaSoft, licząc na zyski, wciska nam słabiutkiego sequela. Otóż „Bug Too!" nie zachwycił mnie dosłownie niczym).

Wprowadzenie do gry przedstawia się następująco. Po długich negocjacjach, BUG ze swoimi towarzyszami podpisuje kontrakt na nakręcenie w trybie natychmiastowym kilku filmów. Tytuły takie, jak „Lawrence z Arachni" czy też „Swatter World" mają stać się kasowymi hitami. Aby tak się stało, gracz będący w roli producenta, musi pokierować gwiazdorami na planach sześciu filmów. I tu zaczynamy rogrywkę oraz napotykamy na raczej miernej jakości platformówkę. Przed bohaterami droga przez 20, w pełni trójwymiarowych etapów. Zacznę od wyliczania minusów gry, a nie będzie ich mało. Etapy okraszone są mało czytelną i często monotonną grafiką, czasami trzeba po kilkanaście razy przebiec parę kilometrów



po wykonaniu jednego chybionego skoku. Gdy kierowana przez nas postać biegnie w głąb ekranu, to bardzo często, spadając ze skutkiem straty życia, dowiadujemy się o pustej przestrzeni (inaczej dziurze) pomiędzy półkami, po których biegniemy. Perspektywa widoku, w jaki zaopatrzyli „Buga" autorzy z SegaSoft, jest nieszczególna, więc mogli chociaż umożliwić jakieś inne podglądy (np. takie jak w „Dark Saviour"). Przeszkadzajki wszelkiej maści także nie stanowią jakiegoś szczególnego zagrożenia, ot jakieś kolce lub zgniatacze. Kolejną negatywną cechą jest sposób, w jaki zwierzaki eliminują wrogów. Jak dla mnie, skakanie po głowie jest niezbyt oryginalne, a szumnie wybierane w setupie plucie flegmą występuje praktycznie tylko w walce z bossem levelu. Większą sterowność postaci przedstawiał chociażby dwuwymiarowy „Gex". Animacja postaci jest na poziomie standardowym, żadnych fajerwerków. Liczba rodzajów oponentów przypadających na dany film jest po prostu żenująca (w etapie pierwszym doliczyłem się około sześciu). Oprawa dźwiękowa także nie zadziwia – jest to jednak kilka ładnie dobranych i solidnie wykonanych ścieżek audio. Same efekty są ładne, ale niestety, także niezbyt liczne.



Po tych wszystkich narzekaniach przyszedł wreszcie czas na pochwały (w liczbie trzy). Bardzo podobają mi się: animacja bohaterów w czasie biegu, renderowane intro oraz humorystyczny pomysł na dowcipne sparodiowanie tytułów kinowych hitów. Mam nadzieję, że fani, a raczej maniacy „Buga" nie zlinczują mnie przy pierwszej nadarzającej się okazji, a pozostali Saturnowcy zrezygnują z tej gry i te 229 złotych przeznaczą na zakup bardziej interesującej pozycji.

Lord Necromayhem

Grafika 60% Grywalność 60%
Oryginalność 55% Dźwięk 70%

Kolejna, robiona chyba na siłę, platformówka. Szkoda pieniędzy.

WERDYKT 50%





WaveRace 64

Czekaliśmy [redacted] jakieś wyścigi [redacted] Nintendo64 i się doczekaliśmy.

INFO

Wydawca:	[redacted]
Producent:	[redacted]
[redacted] wydania:	**Już [redacted]**
Cena:	**199.00**
Dystrybucja:	**Lucas Toys**
Platforma:	[redacted]
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**

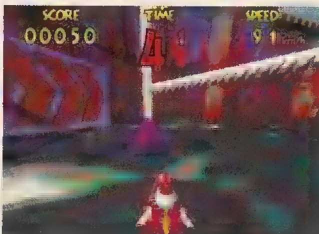
Wyścigi skuterów wodnych kopią pupę całej konkurencji na odległość mili i nic się nie zapowiada, by coś mogło zdetronizować ten tytuł. Grafika jest tak doskonała, że przez kilka minut siedzisz i wpatrujesz się w ekran, myśląc czy to animacja, czy już gra. Wszystko jest tak realistyczne, że trudno opisać. Woda jest jak woda, fale oczywiście to fale, rybki w lagunie, delfin, który pokazuje drogę i czasami staje słupka terkocząc. Masz do wyboru 4 skutery, każdy skuter ma swoją określoną postać, kolorystykę oraz dane techniczne, możesz dokonać zmian w parametrach skutera (maksymalna prędkość, zwrotność). Oczywiście, dla prawdziwych mistrzów tego typu, zmiany nie są potrzebne. W „WaveRacera64" możesz grać na dwóch, podłączasz drugiego joypada, ekran dzieli się na dwie części i jazda. Dla fanów ekwilibrystki wodnej proponuję opcję „Stunt Mode". Jak się słusznie domyślacie, chodzi o różne kaskaderskie wyczyny (radzę ustawić moc na maxa). W tej opcji masz dostępne tory, które przejdziesz w championship. Wykonujesz salta w powietrzu, obroty, podwodne numery i co tam jeszcze chcesz. Otrzymujesz za to punkty, dodatkowe punkty zdobywasz, wyrabiając się w kołach na torze. Wszystko jest na czas, więc musisz wyrobić się do najbliższego pomiaru czasu. Na torze masz ustawione skocznie, dzięki którym możesz to wszystko wykonywać, radzę jednak wybrać tor pierwszy do tych wyczynów. Torów jest 9, w trybie trudności normal (jest jeszcze hard i expert) dostępne jest pierwszych 5 torów oraz ten ostatni.

Tory są przepiękne. Jedne skąpane w słońcu, z pięknymi plażami, drugie ponure, inne spokojne. Jest więc tor plażowy z delfinami, mewami i rozgrzaną publicznością. Jest tor portowy, spokojny, lecz nieco ponury, skąpany w odcieniach zachodzącego słońca (Sunset Bay). Jest tor na wodach jezior, połączonych ze sobą kanałami (Drake Lake), pełno w nich krzaków, kołków oraz złowrogiej mgły, wprawdzie fal tam nie ma, ale nie łudź się, że odpoczniesz. Jest tor, na którym grasują ogromne fale i praktycznie ogromną sztuką jest nie zaliczyć żadnego zderzenia (Marine Fortress). Dodatkowo dodano przeszkody w postaci paczek oraz dziwnych konstrukcji na środku trasy (mój ulubiony tor). Następny tor to port (Port Blue), jest już nieco spokojniej, choć i tak nieźle buja. Dodano wąskie przejazdy, pływające beczki, słowem jest ciężko. Inne tory, no cóż nie będę nic więcej zdradzał, zobaczcie sami. Jeśli chodzi o muzykę, to nie wiem jak to się mieści na tej karcie, ale jest i to bardzo dużo, naprawdę dobrej, efekty też najwyższej próby. Nie będę pisał o efektach koderskich w grze, bo jest ich tak dużo, że nie sposób ich wszystkich opisać. Reguły są dość proste, podczas wyścigu musisz być najlepszy, wtedy zbierasz największą liczbę punktów i przechodzisz do następnej rundy. Dodatkowym utrudnieniem są boje pływające na torach, musisz zgodnie ze strzałkami oraz napisami i kolorami na bojach omijać je we właściwy sposób, banał co. Gra jest odlotowa i jak tak dalej pójdzie i jakość gier na Nintendo64 będzie się utrzymywać na tak wysokim poziomie, to konkurencja nie ma już co marzyć o zwycięstwie, bo zwycięzca wyścigu superkonsol już jest. Sorry Sęk za przetrzymanie, boska gra, to boski czas przetrzymania. Prawdziwy skuterowy odlot.

Gruby







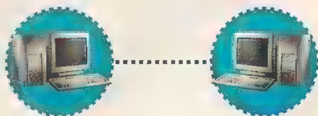
Grafika 95% Grywalność 95%
Oryginalność 90% Dźwięk 90%

Wyścigi [redacted] miarę Nintendo64!

WERDYKT **95%**

Gdy znudziło Ci się granie [redacted] z komputerem, włącz się [redacted] sieci i spróbuj [redacted] godnego siebie przeciwnika. Opcja Multiplayer [redacted] wyzwanie [redacted] Twojej żądzy rywalizacji i dominacji.

gry sieciowe



Witajcie towarzysze oraz bracia socjalistyczno-feudalnej ojczyzny. Mamy nadzieję, że dobrze upłynął Wam czas na pochodzie pierwszomajowym. Cóż, nasz duet był ubrany w czerwone koszulki ze skrzyżowanym sierpem i młotem oraz napisem „POJEDNANIE Z BRAĆMI ZZA WSCHODNIEJ GRANICY", nasi koledzy byli pałowani, [redacted] my wtedy wlewaliśmy w siebie megalitry piwa... I to tyle wstępu, nadzwyczaj w tym miesiącu spokojnego i zbytnio niebulwersującego. W związku z tak spokojną i pogodną atmosferą chcieliśmy Wam przedstawić równie pogodnie nastawioną do życia grę, której imię brzmi „Heroes of the Might & Magic II".

[redacted]

„Hotmm2" nie jest grą jak te, które opisywaliśmy do tej pory. Nie ma tu krwi lejącej się na prawo i lewo, ani pomyleńców biegnących z piłą spalinową wprost na Ciebie, nie zauważono też bomb atomowych wysyłanych przez niszczących się nawzajem wrogów.

– Tak? To co to za kopnięta w mózg gra? Przecież to się mija z celem. – wykrzyczał Szycha.

– Cóż, moja droga Szyszko, czasem trafiają się gry, gdzie zamiast sprawnych rączek trzeba mieć sprawny mózg. Los sprawił, że tak jest w przypadku „Hotmm2" – odpowiedział, dumny z siebie, Wosiek.

– Aha!!! – wydusił z siebie, zaszokowany i zachwycony jednocześnie, SZYh.

Gdyby ktoś z tej krótkiej konwersacji jeszcze nic nie wywnioskował, to jest tu mowa o strategii. Ale to powinniście wiedzieć. Chyba czytaliście poprzednie numery „GK"? Bo jeśli nie to... zachęcamy do bliższego zapoznania się z nimi, a szczególnie z opisem „Heroes...". Gra niewątpliwie odniosła kasowy sukces i została uznana przez rzesze graczy z całego świata. Trzyma w sobie niepowtarzalny klimat, który był już zawarty w „jedynce". Na klimat ten składa się przede wszystkim fenomenalny dźwięk, cukierkowa grafika i „bujność" terenów. Dodać możemy jeszcze baśniowe realia świata fantasy. Fajnie jest doprowadzić do konfrontacji między bohaterami mitologicznymi a postaciami z tolkienowskiego świata...

[redacted] grać [redacted] kretynem (cpu)?

A więc to, co misie lubią najbardziej. Komputer to głupia istota, dlatego mądrzy ludzie wymyślili tryb Multiplayer (czego konsekwencją było powstanie kącika sieciówek w „GK"). Mamy tu do czynienia z dość nietypową sprawą, ponieważ ta gra jest rewelacyjna, zarówno pod względem gry na jedną osobę, jak i w opcji wielograczowej. Jak do tej pory, nic specjalnego – mówicie sobie. Jednak zauważcie, ile gier posiada taką cechę. Do tego mamy tu do czynienia z czymś w rodzaju dwóch różnych gier. Zupełnie inaczej ogrywa się komputer, a inaczej kumpli. Wytwarza się tu specyficzny i niepowtarzalny klimat. Od razu uświadamiamy sobie, że nie trzeba do tej gry graczy opętanych wizją zagłady świata. Wręcz wymagane jest spokojne i łagodne usposobienie. Coś jak w szachach: zastanów się, przemyśl, przewidź ruch przeciwnika i wykonaj swoje posunięcie (fajnie, że Wosiek umie w ogóle grać w szachy – Sz.). Faktem jest, że trzeba uzbroić się w cierpliwość, ale takie są konsekwencje gry na tury i to przy pięciu innych kolesiach. Mimo to naprawdę gra się przyjemnie i sympatycznie, możecie nam zaufać. Zapewniamy również o całkowitym bezpieczeństwie graczy, którzy siedzą blisko siebie, a to z tego względu, że program nie wywołuje agresywnego nastroju (no... może trochę).

W „Herosach" mamy świetnie rozwiniętą opcję wielograczową. Nie ma specjalnych kłopotów technicznych, a obsługa jest naprawdę dziecinnie prosta. Jeżeli ktoś do tej pory nie miał styku z uruchomieniem gry w trybie multiplayer, a chciałby właśnie zagrać w tym trybie w „Herosów", to wystarczy najechać myszką na menu obsługujące dane urządzenie i nacisnąć prawy przycisk. Wtedy wyświetli się help (jeśli macie jakieś kłopoty także z innymi grami to napiszcie, a z przyjemnością odpowiemy).

[redacted] trybie multiplayer

1. Hot [redacted] Fantastyczne rozwiązanie dla ludzi nie mających dostępu do sieci czy modemu. Gra się na jednym komputerze, przed którym może zasiąść maksymalnie 6 osób, [redacted] minimalnie 2. W zależności od liczby graczy i rozgrywanego scenariusza współzawodniczą z nami przeciwnicy komputerowi. Maksymalnie może ich być 4.

2. [redacted] Connect Gra przez kabel lub, jak kto woli, po „sznurku". Chyba nie ma większego sensu istnienia tej opcji, gdyż połączone ze sobą dwa komputery zajmują więcej miejsca, a rozgrywka toczy się identycznie jak przy HOT SEAT na 2 osoby. Jednak dobrze, że programiści zatroszczyli się o tę opcję, bo gdyby jej nie było, to zaraz ktoś by się przyczepił, że gra jest nie dopracowana.

3. [redacted] Była, jest i będzie najgenialniejszą formą rozgrywki wieloosobowej. Ludzie, my Wam to mówimy już teraz, zakładajcie sieci lokalne. Uwierzcie nam, taka zabawa czesze na maxa! Grasz w gronie znajomych, przy własnym komputerze, we własnym pokoju i nie płacisz rachunków telefonicznych, które stawiają starych na skraju bankructwa. Naprawdę polecamy. Maksymalnie może grać 6 osób. W tej grze IPX działa tylko pod Windows'95 (to ohydne, grać z uruchomionym największym wirusem świata).

4. TCP/iP: Internet! To słowo spędza sen z oczu. Czad zabawa, gdyby się miało stałe, światłowodowe połączenie, albo przynajmiej płaciło za samo połączenie, tak jak to jest w Stanach. Ale nie, bo jeszcze nam monopolista zbankrutuje. Krew człowieka zalewa, jak ma możliwość zagrania z kolesiem z innego kraju, ale musi się powstrzymać, bo rachunek przyjdzie i będzie miał wp#$@&!@# od starego. No cóż, my Wam mówimy, że jest fajnie.

5. MODEM: TP S.A. + rachunki = darujcie sobie tę radochę. Nawet nie myślcie o tym, by odpalić grę w tym trybie. Nie dajcie zarobić monopoliście. A tak poważnie, to może miałoby to sens. Pograć ze znajomym z drugiego końca miasta, nie ruszając tyłka sprzed ekranu własnego komputera. Szybkość przesyłanych kbp nie jest tu tak ważna, jak np. w „Quake'u". Szkoda tylko, że przychodzą potem rachunki z dużą ilością cyferek.

6. [redacted] Dziwna sprawa. Jeśli ktoś jeszcze się nie przesiadł z DOS-a na Wirusa'95 (przepraszamy za neologizm) i chce pograć w sieci, to ma możliwość. Maksymalna liczba graczy: 2.

Jeszcze jedna uwaga. W Polsce, dzięki uprzejmości dystrybutora, dostajemy wraz z płytą dyskietkę i możemy się cieszyć polską wersją gry. Jest to miłe... Gdy znudzą Wam się scenariusze zawarte na płycie przez autorów, to polecamy zajrzeć do Internetu, gdzie wala się ich całkiem sporo i na dodatek są całkiem interesujące. Ja sam (tj. w tej chwili Szycha) dosyć niechętnie podchodzący do tej gierki, po kilku partiach rozegranych z p. Wośkiem, nie mogę się teraz od niej oderwać! Gra się naprawdę fajnie, chociaż osobiście jednak wolę „Red Alert", gdzie akcja jest zdecydowanie szybsza...

Do zobaczenia za miesiąc (chyba że nas wyrzucą, ale to już inna inność), być może wspomnimy już coś o wytęsknionym przez nas „X-wing vs. TIE Fighter". Tym miłym (we hope so!) akcentem kończymy już naszą wypowiedź...

Claid [redacted] Szycha

Heroes Of Might & Magic 2

TYLKO U NAS



PlayStation

649 zł



Rewelacyjna 32-bitowa konsola do gier. W zestawie joypad, kabel połączeniowy do TV poprzez gniazda chinch lub euro, instrukcja w języku polskim, 1 rok gwarancji.

Zamawiając [illegible] wysyłkowo z dodatkowym padem w cenie 79 zł płacisz za komplet tylko 689 zł. Oszczędzasz na zakupie 39 zł.
Przy zakupie konsoli nie ponosisz kosztów przesyłki !
Aby za[illegible] Play[illegible] wpłać [illegible] adres firmy [illegible] pozostałą kwotę zapła[illegible]

PlayStation Pack I

798 zł

Zestaw: konsola + gra do wyboru: Primal Range, Assault Rigs, Galaxian 3

PlayStation Pack II

818 zł

Zestaw: konsola + gra do wyboru: The Hunt, Project X2, Descent, Return Fire

Polecamy akcesoria do PlayStation

Super Pad 79 zł
standardowy, taki jak w komplecie z konsolą



Program Pad 149 zł
programowany, super-przezroczysty !
Joystick Arcade 99 zł
tradycyjny joystick drążkowy, idealny do wszelkich bijatyk
Memory Card 89 zł
karta do zapiusów stanów gier, 15 bloków



Memory Card Plus 179 zł
karta o 8-krotnie większej pojemności
Control Station 59 zł
najtańszy, standardowy pad do PlayStation
Master Station 79 zł
pad wielofunkcyjny z wyświetlaczem LED
PS Flight Force 299 zł
analogowy zestaw lotniczy, rewelacja



Predator 159 zł
pistolet do PlayStation i Saturna. Nowa cena !
EuroScart Kabel 79zł
lepsza jakość obrazu z Twojego PlayStation
Link Kabel 79 zł
łączy ze sobą dwie konsole
Extension Kabel 39 zł
przedłużacz do pada i joysticka



NINTENDO 64

749 zł



NOWOŚĆ na rynku polskim ! Najnowsza, rewelacyjna 64 bitowa konsola do gier. Zestaw zawiera jedego pada analogowego, kable łączące z TV. 1 rok gwarancji.

Dostępne oprogramowanie:

Super Mario 64 PAL	199 zł
Pilot Wings 64 PAL	223 zł
Wave Racer PAL	199 zł
Star Wars PAL	289 zł
Turok PAL	339 zł
Killer Instinct Gold	279 zł
Fifa 64	337 zł

Więcej informacji pod numerem telefonu **0-55 33-59-44**



SegaSaturn Game Pack

949 zł



z dwoma doskonałymi grami wybranymi z listy: Sega Rally, World Wide Soccer 97, Virtual ON, Tunel B1, Doom.
32-bitowa konsola do gier. W zestawie joypad, dysk demo, kabel do podłączenia do TV z Euro-Scart, instrukcja w języku polskim, 1 rok gwarancji.
Zamawiając konsole wysyłkowo z dodatkowym padem w cenie 69 zł płacisz za komplet tylko 979 zł.
Oszczędzasz na zakupie 157 zł + koszty wysyłki
Przy zakupie konsoli nie ponosisz kosztów przesyłki !
Aby zamówić Segę Saturn wpłać 79 zł na adres firmy LANSER, pozostałą kwotę zapłacisz [illegible] odbiorze
[illegible] Sega Saturn* z kartą pamięci przy zakupie wysyłkowym jedyne 482 zł.

SegaSaturn Pack I

818 zł

Zestaw: Konsola + gra do wyboru: Primal Range, Lemmings 3D

SegaSaturn Pack II

868 zł

Zestaw: Konsola + gra do wyboru: Battle Monster, Ghan War, Pro Pinball

Polecamy akcesoria do SegaSaturn:

Super Pad 8 74 zł
standardowy, taki jak w komplecie z konsolą
Eclipse Pad 99 zł
wielofunkcyjny, programowany z wyświetlaczem LED
Eclipse Stick 149 zł
tradycyjny joystick drążkowy, idealne do wszelkich bijatyk
Memory Card Plus 139 zł
Karta do zapisów stanów gier, 8 M bitów



Game Shark 199 zł
kody i ułatwienia do gier+karta pamięci
Terminator Pad 64 zł
najtańszy, standardowy pad do Saturna



Voyager Pad 69 zł
pad wielofunkcyjny z regulowanym auto-fire
Explorer Pad 74 zł
kształtem przypomina pad do PlayStation
Starter Kit 139 zł
Super Pad 8 + CD Cleaner + torba + niespodzianka

Akcesoria do PlayStation, Saturna, Nintendo 64

Torba LOGIC3 149 zł
torba do konsol i oprogramowania
Auto CD Cleaner 69 zł
rewelacyjne urządzenie do czyszczenia płyt CD
CD Game Cleaner 95 zł
uniwersalny zestaw czyszczący



Największy importer konsol nowej generacji w Polsce
Hurt: Tel. 0-55 33 61 36 Detal: Tel. 0-55 33-59-44
Fax/sekretarka 0-55 33 93 65
82-300 Elbląg, ul. Skrzydlata 1a
Internet: http://www.lanser.com.pl



RATALNA SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Wybrane tytuły na Saturna:



Alien Trilogy

Athlete Kings
Amok
Bedlam
Command and Conquer
Daytona Champion Edit
Dark Savior
Die Hard Arcade
Die hard Trilogy
DragonHeart
Earthworm Jim 2
Exhumed



Fighting Vipers

Loaded
NBA Live 97
NBA Jam Extreme
Need for Speed
Nights
Nights + Controller
Nights Warriors
Panzer Dragon 2
Sonic 3D Flickys Island
Soviet Strike
Street Fighter Alpha
Street Fighter Alpha 2
Syndicate Wars
Tomb Raider
Ultimate Mortal Combat 3
Virtua Cop 2
Virtua Cop 2 + Predator
Virtua Fighter 2



Virtua On

World Wilde Soccer 97
WWF In Your Home

Oferta miesiąca na Sega Saturn :

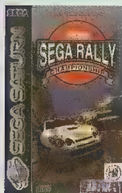
programy w cenie 129 zł
Daytona USA
Virtual Racing
Hi Octan
Primal Range

programy w cenie 149 zł
Digital Pinball
Lemmings 3D
Off World Interceptor
ShockWave Assault

programy w cenie 159 zł
Black Fire
Battle Monster
In the Hunt
StarFighter 3000
Pro Pinball

programy w cenie 169 zł
Ghan War
Gun Griffon
HigWay 2000
Olympic Soccer
WWF

programy w cenie 179 zł
Blame Machine Head
Doom

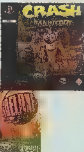


Sega Rally

Skeleton Warriors
Street Racer
Tunnel B1
Virtua Fighter Kids

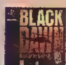
Już wkrótce:
Area 51
Spot Goes Hollywood
Crazy Ivan
Manx TT
Mr. Bones
Fighters Mega Mix
Crusader: No Remorse
NHL 97
FIFA 97
NBA Live 97
The Crow
Bug Too



Wybrane tytuły Sony PlayStation:

Adidas Power Soccer
A IV



Black Dawn

Blanzing Dragons
Blast Chamber
Broken Sword
Cheesy
Chronicles of the Sword



Cool Boarders

Command & Conquer
Contra: Legacy of War



Crusader: No Remorse

Cyberia
Dark Stalklers
Dark Forces
Destruction Derby 2
Die Hard Trilogy + Predator
Disruptor
Epidemic
Excalibur



FIFA 97

Formula 1
Firo and Klawd
Hexem
Impact Racing
International Superstar Soccer
Legacy of Kain
Little Big Adventure
Lomax
Lost Vicking 2
Mortal Kombat Trilogy
NBA in the Zone 2
NBA Jam Extreme



NHL 97

Open Golf
Player Manager
Project X2
Raven Project
Rebel Assault
Re Loaded
Return Fire
Raging Skies + PS Flight Force
Samuray
Shout Down
Sim City 2000
Syndicate Wars
Soviet Strike



Star Gladiator

Street Fighter Alpha 2
Street Racer
Time Commando
Titan Wars
Tomb Raider



Tobal no 1

Tunnel B1
WipEout 2097
Wing Commander 3
WWF in Your House

Oferta miesiąca na PlayStation:

programy w cenie 139 zł
Assault Rigs
Primal Range
NBA Jam T.E.

programy w cenie 149 zł
Kileak the Blood
Galaxian 3
Williams Arcade Hits

programy w cenie 159 zł
Viewpoint
Magic Carpet
Johny Bazookatone
Descent

programy w cenie 169 zł
Aquanauts Holidays
In the Hunt
NBA in the Zone



Raging Skies

programy w cenie 179 zł
Casper
Cyberia
Top Gun
Olympic Soccer

programy w cenie 189 zł
Iron and Blood
Lomax
Open Golf



Pandemonium

Resident Evil
Project Overkill
Track and Field

Już wkrótce:
Soul Blade
Porshe Challange
Soccer 97
Riot
Kings of Fighters 95
Machwarrior 2
Area 51
Epidemic
The Crow
Exumed
Actua Soccer Club Edition
Tempest X

Zapowiedzi na PlayStation
Crypt Killer
Castelvania
Need for Speed 2
Rage Racer
Psychic Force
Road Rage
Test Drive off Road
Wreckim Crew
i wiele innych, dzwoń po informacje

Tel. 0-55 33 59 44

Do wygrania co miesiąc
NINTENDO 64 + Mortal Kombat Trilogy

0-700-77-191

Odpowiedz na pytanie:
ILE BITÓW MA NINTENDO 64?
a) 32 bity b) 64 bity c)128 bitów

Musisz mieć 18 lat lub zgodę opiekunów! Opłata wynosi 3,70 zł/min z VAT
Regulaminkonkursu otrzymasz po wysłaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem
INE-NERKOM Sp. z o.o. skr.pocztowa 4, 00-967 Warszawa 86

Theme Hospital

Napisać poradnik dla grających w „Theme Hospital"... Z jednej strony zadanie jest jakby ułatwione, bo gra bazuje na czymś w rodzaju szeregu coraz trudniejszych misji, ale z drugiej strony...

Marna by to była gra strategiczna, gdyby można do niej było podać jedną cudowną receptę na zwycięstwo, nawet gdyby to była osobna recepta dla każdego z poziomów. Zresztą, czy naprawdę chcielibyście jeszcze grać w grę, gdybyście przeczytali opis typu „... w lewym górnym rogu wybuduj rentgena, a przed nim trzy ławki, obok postaw aptekę i toaletę. W siódmej minucie wybuchnie epidemia, do której powinieneś się przyznać..." — mam nadzieję, że nie. A więc nie mam innego wyjścia, zamiast opracowania szczegółowego przewodnika 'za rączkę' mogę się jedynie podzielić z Wami kilkoma uwagami i poradami.





Początek Misji

Na początku każdej z misji otrzymujemy jeden (rzadko dwa) puste budynki szpitalne, a na ekranie wyświetlany jest tekst o kryteriach zaliczenia misji. Pierwszą rzeczą, jaką radzę w tym momencie zrobić, jest zamknięcie tego okienka z tekstem, bez czytania! Następnie należy jak najszybciej w menu Option wybrać pozycję Game Speed i kliknąć na najwolniejszym trybie rozgrywki (Slowest). A teraz wyjaśnię dlaczego. Gra zawiera kilka prędkości, z których każdy może sobie dobrać najbardziej mu odpowiadającą. To, która to będzie z prędkości, zależy od wielu czynników — od indywidualnego gustu, od szybkości posiadanego komputera, ale przede wszystkim przy doborze prędkości należy się kierować aktualną sytuacją w grze. I jest w grze kilka momentów, w których należy odłożyć na bok wybujałe ambicje i bezwzględnie ustawić prędkość minimalną. Do takich właśnie momentów należy zaliczyć wszelkie sytuacje zagrożenia (epidemia, nagłe przypadki, trzęsienia ziemi) oraz sytuacje wymagające rozważnego planowania posunięć (a do takich należy zawsze sam początek misji). A teraz podam sugerowaną przeze mnie kolejność początkowych czynności, która mocno odbiega od tej, którą doradzają autorzy gry.

1. Uruchom panel zakupu personelu. Tam kliknij na lekarzach i dokładnie przeanalizuj ich stopień (Junior, Doctor, Consultant), umiejętności (Ability) oraz specjalizację. Poza dwoma pierwszymi misjami, które mają charakter wprowadzający w system sterowania grą, będziesz musiał szkolić swój personel, bo porządnych fachowców jest tu jak na lekarstwo. Zacznij od zakupu lekarzy, bo jeśli tego nie zrobisz odpowiednio wcześnie, to może Cię ubiec konkurencja. Przy zakupie lekarzy myśl przyszłościowo. Wiadomo, że do obsługi sali operacyjnej potrzebnych jest dwóch Chirurgów (Surgeon), musisz ich więc mieć. A oprócz tego musisz mieć choć jednego Psychologa (Psychiatrist) i jednego badacza (Researcher). Do szkolenia lekarzy niezbędny jest z kolei Konsultant. Jeśli jest choć jeden, to go zatrudnij.

2. Obejrzyj dokładnie budynek (budynki), którym dysponujesz, szczególną uwagę zwracając na jego wielkość, liczbę i położenie wejść oraz umiejscowienie lądowiska helikopterów (kwadrat z dużą literą 'H' na zewnątrz budynku, w pobliżu któregoś z wejść).



3. Uruchom ekran Mapy i zapoznaj się z rozmieszczeniem, liczbą i wielkością budynków, które będziesz mógł dokupić. Jeśli Twój pierwszy budynek nie jest wyjątkowo obszerny, to od razu dokup tu jeden lub dwa (na początek nie radzę więcej). Ale przy ich doborze musisz już widzieć oczami wyobraźni wstępną wizję swego szpitala — gdzie umieścisz dział diagnostyczny (i jego przyszłą rozbudowę), gdzie dział zabiegowy (również z możliwością rozwoju), gdzie salę operacyjną, a gdzie dział badawczy. Zwróć przy tym uwagę, aby do działu zabiegowego był łatwy dostęp z lądowiska helikopterów — dlaczego? O tym potem.



4. W jakimś odległym punkcie swego szpitala wybuduj obszerny dział badawczy (nie dotyczy pierwszej misji) i umieść w nim wszystkich zatrudnionych badaczy (o ile jakichś udało Ci się zatrudnić). Od tej pory przestaną być oni darmozjadami, a Ty możesz dalej projektować swój budynek.

5. Gdzieś w pobliżu Działu Badawczego wybuduj co najmniej jedną salkę szkoleniową, umieść w niej Konsultanta i tego z lekarzy, którego chcesz doszkolić w pierwszej kolejności. Kolejnych dwóch darmozjadów z głowy.

6. A teraz możesz przystąpić do działania z grubsza zgodnego z zaleceniami autorów. Wybuduj Gabinet Internisty (GP's Office), Gabinet Diagnostyczny (General Diagnosis), Recepcję, zatrudnij recepcjonistkę, kilku woźnych (Handyman), pielęgniarkę (Nur-







se) i kliknij na Timerze Budowy, by uruchomić szpital. Teraz, czekając na pierwszego pacjenta, można spokojnie zająć się planowaniem reszty szpitala oraz ewentualnym przeczytaniem treści okienka tekstowego, które tak szybko zamknęliśmy na początku (choć w dalszym ciągu nie jest to konieczne).

Plan Ogólny

W celu minimalizacji wędrówek pacjentów po terenie, warto zblokować pewne gabinety, tak by utworzyły dwa odrębne działy: diagnostyczny i zabiegowy. Są jednak dwa pomieszczenia, które zalicza się do obu tych działów, najlepiej więc, by znalazły się pomiędzy nimi – mowa oczywiście o gabinecie Psychiatry oraz o Sali Szpitalnej (Ward). A oprócz tego są również pomieszczenia pomocnicze (toalety, pokoje wypoczynkowe), których rozmieszczenie również wymaga dobrego namysłu.

• Dział diagnostyczny. Najbliżej wejścia umieszczamy Internistę i to najlepiej od razu ze dwa gabinety (ewentualnie zostawiamy miejsce na budowę następnych gabinetów). Kolejność rozmieszczenia innych gabinetów diagnostycznych nie odgrywa większej roli, bo trudno jest nam przewidzieć, które będą najbardziej oblegane (choć z reguły mocno zajęty jest Skaner). W każdym z gabinetów umieszczamy jeden Kaloryfer (Radiator), a w gabinetach z urządzeniami także gaśnicę (Fire Extinguisher). Kwiatki, co najwyżej u Internistów. Gabinet Psychiatry oraz salę szpitalną umieszczamy, jak już wcześniej wspomniałem, gdzieś pomiędzy działem diagnostycznym, a zabiegowym. Ale tu uwaga, zaraz obok sali szpitalnej warto umieścić jeszcze jeden gabinet Internisty, żeby pacjenci poddani obserwacji nie musieli ganiać na drugi koniec budynku, a potem z powrotem do działu zabiegowego. Salę szpitalną budujemy dość dużą, taką na 4-10 łóżek i umieszczamy w niej odpowiednio więcej kaloryferów. Wszystkie pomieszczenia diagnostyczne powinniśmy budować, gdy tylko pojawi się taka możliwość – pełniejsza diagnoza, to większa skuteczność leczenia.

• Dział zabiegowy. Najbliżej działu diagnostycznego umieszczamy salę operacyjną (żeby była w pobliżu sali szpitalnej) i aptekę (bo jest najczęściej wykorzystywana). Salę szpitalną i aptekę obsługuje pielęgniarka, więc w pobliżu warto też zaplanować miejsce na Klinikę Złamań (Fracture Clinic), żeby pielęgniarka nie musiała daleko biegać. We wszystkich pomieszczeniach działu zabiegowego umieszczamy gaśnicę (poza apteką) oraz kaloryfer. Pomieszczenia zabiegowe budujemy dopiero wtedy, gdy stają się potrzebne, tzn. gdy pojawi się pacjent, który ma tam być leczony.

• Wyposażenie dodatkowe. Toalety budujemy jak najmniejsze (takie na 2-3 kabiny), ale za to w wielu miejscach, zarówno w dziale diagnostycznym, jak i zabiegowym. Pokoje wypoczynkowe (Staff Room), podobnie – niezbyt duże, ale w kilku punktach szpitala. W toaletach nie musi być elementów dodatkowych (bo umywalki to obowiązek), [illegible] w pokojach wypoczynkowych po kilka sof, jedna czy dwie Video Game, telewizor, ze dwa kwiatki i kaloryfer. Przed każdym z gabinetów musimy postawić kilka ławek (co najmniej 2-3), choć jeden kaloryfer na dwa gabinety oraz automat z napojami na każde cztery gabinety. Należy pamiętać, że pacjent przechodzący, choćby nawet konał z pragnienia czy, wręcz przeciwnie, pękał mu pęcherz, NIGDY nie korzysta z automatu ani toalety. Robią to tylko pacjenci oczekujący przed gabinetem i dlatego oba te elementy muszą być rozsiane po całym terenie szpitala. Kwiatki i gaśnice na korytarzach zwiększają zadowolenie pacjentów, ale zajmują też cenne miejsce i muszą być pielęgnowane (przynajmniej [illegible] kwiatki) przez woźnych.

[illegible]

Badania naukowe (Research Department) dają nam dostęp do nowych urządzeń diagnostycznych i leczniczych, leków oraz poprawiają jakość już istniejących. Dział badawczy powinien być dość obszerny (przynajmniej 2-3 biurka oraz szafki z aktami) i trzeba w nim jeszcze zostawić miejsce na dwa urządzenia: komputer i Analizator Atomowy, które zostaną wynalezione później. Niestety, dokupienie tych urządzeń nie jest łatwe – w tym celu musimy poddać edycji całe pomieszczenie. Najszybciej się to robi, przenosząc naukowców do pokoju wypoczynkowego (potem sami wrócą) i dopiero wtedy dokonując edycji pokoju. Odesłanie do Działu Badawczego pacjenta, z którym nie wiadomo co robić, wymaga każdorazowego zastanowienia. Z jednej strony może to pomóc w szybszym wynalezieniu odpowiedniej kuracji, ale z drugiej strony ryzykujemy poważny spadek reputacji. Ale jeśli zdobyliśmy bardzo wysoką reputację, to możemy sobie pozwolić na jej niewielki uszczerbek.

Szkolenia

Szkolić innych mogą jedynie lekarze w stopniu konsultanta, dlatego musimy mieć chociaż jednego. Im wyższy stopień umiejętności (Ability) ma Konsultant i im mniej jest zmęczony, tym wydajniej uczy. Jeśli Konsultant ma jakąś specjalizację, to przy okazji uczy jej szkolonego lekarza. Najlepiej by więc było, gdyby Konsultant był biegły we wszystkich trzech specjalnościach (rzadko, bo rzadko, ale się to zdarza). Naszym celem powinno być więc zatrudnienie takiego wszechstronnego Konsultanta, a jeśli nie jest dostępny, to wyszkolenie własnego. Najdłużej trwa szkolenie chirurga, najkrócej badacza. Jeśli więc mamy wybór, to powinniśmy raczej chirurgów uczyć nowych specjalności niż innych lekarzy chirurgii. Proces szkolenia mocno przyśpiesza obecność w pokoju szafy bibliotecznej i szkieletu. Sala wykładowa nie musi być duża, bo









wykładowca powinien szkolić tylko jednego ucznia – wtedy szkolenie przebiega najszybciej.

Personel

Zawsze w pierwszym dniu miesiąca pojawia się nowa pula szukającego pracy personelu. Dlatego, szczególnie na początku rozgrywki, w ostatnim dniu miesiąca powinniśmy maksymalnie zmniejszyć tempo i wyłuskać najcenniejszych specjalistów. Trzeba się bardzo spieszyć, konkurentom również brakuje personelu!

Personel (poza recepcjonistkami) musi regularnie odpoczywać i dlatego potrzebne są równomiernie rozmieszczone pokoje wypoczynkowe, aby uniknąć długich wędrówek personelu po szpitalu. Niestety, nasz personel jest wyjątkowo tępy. Lekarz potrafi godzinami stać bezczynnie w gabinecie, ale gdy pojawią się wreszcie pacjenci, wyjść na odpoczynek. Dlatego należy regularnie przeglądać gabinety i gdy zobaczymy, że jakiś lekarz lub pielęgniarka stoją bezczynnie, to ręcznie ich przenieść do pokoju wypoczynkowego. A poza tym pamiętajmy, że nasz personel potrafi być złośliwy. Jeśli na przykład mamy tylko jednego psychiatrę, to możemy być pewni, że skorzysta on z pierwszej nadarzającej się okazji, by pobiec do jakiegoś innego gabinetu i tam ofiarnie pracować – nawet wtedy (a może szczególnie wtedy), gdy właśnie zbliża się większa grupka pacjentów wymagających konsultacji psychiatrycznych. Dlatego też warto stale kontrolować, co aktualnie robią nasi najcenniejsi specjaliści.

Pacjenci

Pacjenci są kapryśni, leniwi i bezmyślni, ale musimy o nich dbać, bo oni są podstawą naszej egzystencji. W leczeniu warto jednak przyjąć jedną zasadę, ŻADNYCH ZGONÓW na terenie szpitala! Dlatego też musimy bacznie obserwować pacjentów i tych skrzywionych przenosić na początek kolejki. Jeśli nad głową pacjenta pojawi się dymek informujący o bliskiej śmierci, to musimy podjąć szybką decyzję. Jeśli mamy pewność szybkiego wyleczenia danego delikwenta, zróbmy to – w przeciwnym razie bezwzględnie wypiszmy go do domu. Ucierpi na tym nasza reputacja, ale na jego zgonie ucierpiałaby bardziej! Podobnie wygląda sprawa, gdy pojawi się zapytanie, czy leczyć pacjenta z niepewną diagnozą. Powinniśmy bez zastanowienia wypisać go do domu, szczególnie jeśli w danym roku nie mieliśmy jeszcze w szpitalu zgonu. Bo zawsze trzeba pamiętać, że za brak w danym roku zgonów otrzymujemy nagrodę w kwocie 10 tysięcy! Nie warto jej ryzykować dla problematycznego wyleczenia jakiegoś pacana.

Epidemie

Tu nie mamy większego wyboru, zawsze próbujemy sami opanować epidemię, bo nawet jeśli nam się nie uda, to i tak nasze straty z reguły są mniejsze niż w przypadku przyznania się do zarazy. Można również próbować bardzo niekonwencjonalnej metody zwalczenia epidemii (kilka razy mi się powiodła). Otóż, jeśli zarażony pacjent znajduje się blisko wyjścia, to po prostu wypisujemy go do domu (karę otrzymujemy bowiem, gdy inspektor zastanie zarażonego w szpitalu). Posunięcie nieco ryzykowne, bardzo nieetyczne, ale czasami zdumiewająco skuteczne.

Nagłe Przypadki

Zasada jest podobna, jak z epidemiami – zawsze podejmujemy się kuracji. Jeśli mamy dostatecznie wysoką reputację, to możemy to zrobić także wtedy, gdy jeszcze nie potrafimy leczyć danego schorzenia. Jeśli na czas nie wybudujemy odpowiedniego gabinetu, to pacjenci po prostu przejdą przez nasz szpital i zanotujemy znaczny spadek reputacji. Jeśli natomiast nam się uda, to kosimy dużą kasę. Jeśli mamy odpowiedni personel i gotówkę (ewentualnie możemy wziąć kredyt), a pacjentów z Nagłym Przypadkiem jest wielu, to możemy tymczasowo wybudować dodatkowy gabinet leczący to schorzenie, a potem go zlikwidować i odzyskać dużą część gotówki. Musimy tylko uważać na jedno – pacjent z Nagłego Przypadku, nie wyleczony w limicie czasowym, umiera, pogarszając nam bilans zgonów. Jeśli więc widzimy, że nie zdołamy wszystkich ich wyleczyć, to nadmiarowych odeślijmy do domu. Zawsze jest szansa, że przed śmiercią zdążą opuścić teren szpitala. Właśnie z powodu limitu czasowego dział zabiegowy musi znajdować się blisko lądowiska - nie warto tracić cennego czasu na wędrówki pacjentów po szpitalu.

I na koniec jeszcze jedna rada, uniwersalna dla wszystkich gier, w których musimy podejmować ryzykowne decyzje – jak najczęściej zapisywać stan gry i oprócz tego uruchomić opcję Autosave. Miłej zabawy w doktora życzy **Leszek Krawicki**



Krush Kill 'N' Destroy

część druga

W poprzednim numerze „Gier Komputerowych" 5/97 zamieściliśmy pierwszą część podpowiedzi do tej szalenie wciągającej gry strategicznej i oto nadeszła pora na jej kontynuację. Zapraszamy do lektury.



Baczność sierżancie! Za chwilę ruszycie na front, aby zniszczyć tych [piiiii] mutantów. Zanim jednak to nastąpi, powinniście zapoznać się z tym oto materiałem.

Jednostki Survivors:

Piechota:



Rifleman – Słabiutki strzelec, w późniejszych misjach bezużyteczny. Przydatność bojowa: 2



SWAT – Znacznie lepsza wersja poprzedniego. Dopóki nie pojawi się snajper, duże ilości oddziałów SWAT powinny stanowić podstawę Twojej obrony. Należy chronić przed stratowaniem. Przydatność bojowa: 5



Flamer – Panowie z miotaczami ognia. Szczerze powiem, że nie używałem ich ani razu. Przydatność bojowa: 1



Bomber – Koleś z granatem. Przydatność bojowa: patrz Flamer

Saboteur – Znakomity sabotażysta, po wprowadzeniu 3 (najczęściej) takich kolesi do wrogiego budynku następuje eksplozja, a Twoje konto powiększa się o zgrabną cyferkę. Użyteczni szczególnie do niszczenia Power Plant, ale uwaga – łatwo wykrywalni, należy więc czymś zająć obronę, aby sabotażyści mogli nie niepokojeni wejść do bazy. Przydatność bojowa: 4



RPG Launcher – Osobiście preferuję panów z karabinami, bo ci z wyrzutniami są za mało efektywni. Przydatność bojowa: 2



Sniper – snajper, kto wie, czy nie jest to najlepsza jednostka w tej grze. Wysoka skuteczność i szybkostrzelność oraz niskie koszty produkcji sprawiają, że w ostatnich misjach są oni podstawą. Banda 40 snajperów jest w stanie zmieść z powierzchni ziemi dosłownie wszystko. Znakomici także jako obrona. Przydatność bojowa: 10

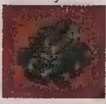
Jednostki zmechanizowane:



Dirt Bike – motocykl, użyteczny jedynie jako rozpoznanie. Przydatność bojowa: 3



4x4 Pickup – samochodzik + karabinek. Na początku przydatny, potem zastąpi go ATV. Przydatność bojowa: 4



ATV – młodszy brat ATV Flame, użyteczny dopóki nie pojawi się ten drugi. Przydatność bojowa: 5



ATV Flame – TAK. Oto on! Obok snajperów druga podstawowa jednostka defensywna. Niskie koszty i duża wydajność, dzięki zastosowaniu miotacza ognia. Jego wada to mały zasięg, ale znakomicie nadaje się do tratowania piechoty mutantów. Przydatność bojowa: 8



Anaconda Tank – Dobry jako maszyna oblężnicza, ale powolny. Przydatn. bojowa: 6

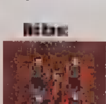


Barrage Craft – Jeszcze wolniejszy, nadaje się jedynie jako wzmocnienie ataku, a ze względu na dużą wytrzymałość może ściągać na siebie ogień przeciwnika, podczas gdy snajperzy załatwiają resztę. Przydatność bojowa: 5



Autocannon Tank – Duża szybkostrzelność, dobry jako wzmocnienie obrony, niestety drogi i koszmarnie powolny. Przydatność bojowa: 5

Różne:



Technician – Naprawiają budowle. Powinieneś zawsze mieć kilku w bazie, w razie gdyby wieżyczki strzelnicze niedomagały. Przydatność bojowa: 0

Mobile Outpost – Służy do rozstawienia Centrum Dowodzenia, powolny. Przydatność bojowa: 0



Derrick – Wieża wiertnicza, która po dotarciu do plamy oleju rozstawia Oil Rig. Przydatność bojowa: 0



Oil Tanker – cysterna. 1 Oil Rig powinny obsługiwać 2–3 takie jednostki. Może przejeżdżać piechotę. Przydatność bojowa: 2



Bombardier – Pojawia się pod koniec gry. Bardzo przydatny, aczkolwiek kosztowny (wymaga maksymalnego ulepszenia HQ oraz 2000 kredytów). Jest jednak nieoceniony na po-

lu walki. O ile nie zostanie wcześniej wykryty i zestrzelony, jego nalot napalmowy niszczy wszystko. Przydatny szczególnie do demolowania zgrupowanych i gotowych do ataku wrogich jednostek.

Podsumowanie:
Wśród piechoty najlepsi są strzelcy (SWAT i snajper), którzy wytwarzani masowo, dadzą nam znakomitą obronę i siłę ofensywną. „KKND" to chyba pierwsza strategia w czasie rzeczywistym, którą kończy się nie drogim mechanicznych polecam ATV Flame ze względu na stosunkowo niską cenę i dużą wydajność. Cała reszta jest za wolna i za droga.

Budowle obronne:

Nie opłaca się budować mniej niż 3, bo wróg za szybko je niszczy. Ze względu na koszt, wytrzymałość i szybkostrzelność godna polecenia jest, dostępna jedynie powyżej 10 misji, Cannon Tower. Ale i w tym przypadku należy zbudować linię 5 wieżyczek.

Kampania Survivora:

Misja 1 – The next generation
Prościzna. Musisz jedynie wytłuc wszystkich mutantów buszujących po planszy. Trzymaj oddziały w zwartej grupie. Dosyć duże zgrupowania znajdują się przy wschodnim i zachodnim (za mostem) krańcu mapy.

Misja 2 – Build an outpost
Wyślij Derricka i własne jednostki przez bramę skalną na południe. Tam odnajdziesz plamę ropy, którą należy eksploatować. Wrogowie nadchodzą z południa i zachodu, rozstaw więc swoje siły trochę na lewo od szybu wiertniczego. Dwie elektrownie (Power Station) powinny zapewnić Ci stały dopływ gotówki. Jednostki mutantów jako cel obierają sobie bazę, więc najczęściej nie zwracają uwagi na obrońców, co ułatwi Ci ich rozbijanie. Gdyby zrobiło się za ciepło, zawsze możesz używać Tankerów, do rozjeżdżania piechurów. Zdobycie 5000 kredytów zakończy misję.

Misja 3 – Withstand the riding party
Sceneria z misji poprzedniej. Możesz dobudować jeszcze jedną elektrownię. Ustawienie własnych jednostek, dokładnie takie samo jak poprzednio, z tym że tym razem więcej wrogów nadchodzić będzie z południa i atakować Oil Rig. Po zbudowaniu większej armii rozejrzyj się po okolicy i wytłucz wszystkich mutantów na mapie (większość ukrywa się na południu i południowym-zachodzie). Pamiętaj jednak o zostawieniu kilku jednostek do ochrony bazy.

Misja 4 – Rescue the Scout
Szybko! Wzdłuż południowego krańca mapy ruszaj na wschód, potem wzdłuż drogi na północ. Nie atakowany nie zaczepiaj wrogich jednostek. Gdy droga skręci w lewo, idź dalej na północ aż do mostu. Na drugim brzegu, po lewej, jest Scout, którego odstaw do miejsca startu.

Misja 5 – Toll Gate
Przekrocz rzekę i rozstaw bazę przy plamie oleju. Wybuduj dwie elektrownie, tak aby gotówka płynęła nieprzerwanym strumieniem. Teraz jak najszybciej postaw Machine Shop i rozpocznij produkcję ATV. Stwórz dwa zgrupowania ofensywne (ok. 13 pojazdów) zostaw też z 5 do obrony bazy od południa, a kolejne 5 rozlokuj na północy, przy miejscu z którego zaczynałeś, bo stamtąd też mogą nadejść ataki. Po drodze na południu podróżują Tankowce Mutantów. Eliminując je, znacznie zmniejszysz częstotliwość ataków. Wroga baza znajduje się w południowo-zachodnim (centrum dowodzenia+dodatki) i południowo-wschodnim (wylęgarnię potworów + Power Plant) rogu mapy. Zaatakuj obie jednocześnie, niszcząc w pierwszej kolejności Power Planty, potem wylęgarnie potworów i kuźnie oraz Centrum Dowodzenia. Jeśli zrobisz to szybko, pozostanie jedynie wytłuc niedobitki.



Misja 10 – Occupational Force

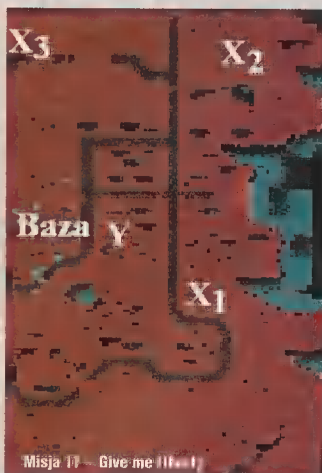
Misja 6 – Exterminate Village
Szybko! Idź na północ zachodnią odnogą. Unikając wszystkich niepotrzebnych walk (nie zwracaj uwagi na wieżyczki strażnicze), wpadnij do bazy, gdzie zniszcz wylęgarnię potworów i centrum dowodzenia. Teraz rozbij 4 wieże wiertnicze i pozostałymi przy życiu oddziałami jak najszybciej wracaj do punktu startu.

Misja 7 – Protect The Convoy
Podziel swe oddziały na dwie grupy, jedna niech zabezpieczy północną, druga południową stronę drogi. Podążaj nieco z przodu. Większe problemy mogą się zacząć dopiero po wjechaniu do wioski Mutantów, ale nadmiar wrogiej piechoty po prostu przejedź ATV. W tym samym czasie wyślij kilka oddziałów na tyły, bo tam może nastąpić niewielki atak. Przy zachodnim krańcu mapy znajdziesz bazę, ale to już będzie koniec misji.

Misja 8 – Back To Beach
Dosyć trudna bitwa. Musisz działać szybko. Rozbuduj Oil Rig na plamie na północy i, dostawiając laboratorium, podprowadź tam co najmniej trzy Power Planty. Teraz wybuduj w południowo-zachodniej części bazy dwa Warsztaty. Ulepsz je, aż będziesz mógł produkować ATV Flame, które ustaw na produkcję ciągłą. W tym samym czasie nie pozwól Mutantom zebrać silnej armii ofensywnej, cały czas wyciągaj ich jednostki z bazy i podjeżdżając prowokuj, aby ruszyły za Tobą. Mając około 10 ATV Flame, po kolejnym ataku Mutantów ruszaj i rozpocznij obleganie Wylęgarni Potworów oraz Clan Hallu. Rozbij również Power Plant. Cały czas wysyłaj swym siłom posiłki. Dopiero po odzyskaniu przewagi zniszcz resztki obrony i dwa Oil Rigi (na południe i północny-wschód od bazy).

Misja 9 – Rescue The Commander
Teraz będzie dużo kombinowania. W bunkrze w lewym, górnym rogu mapy, odnajdziesz Sentinel Droid, zaś w prawym górnym trochę kredytów i Centrum Dowodzenia. Postaw Warsztat i wybuduj Derricka. W tym czasie wyślij swe wojska mostem na południe, gdzie zniszcz Oil Rig, a sabotażystami zajmij wrogie Power Plant. Resztę oddziałów wyślij wzdłuż południowego brzegu rzeki na zachód, gdzie jest obca baza. Rozmieść wojska poza zasięgiem wież strażniczych, ale tak, aby cały czas ostrzeliwać Wylęgarnię Potworów. Nie powinieneś dopuścić, aby chociaż jeden z nich został wyprodukowany. Sentinel Droid zajmie się skutecznie piechotą i motocyklistami. Tymczasem w bazie powinno wystarczyć kasy na jedną Power Plant, dzięki której rozpoczniesz wydobycie. Zaraz potem wybuduj drugą. W zależności od rozwoju sytuacji wzmacniaj siły oblężnicze, rozwijaj technologicznie Warsztat oraz buduj ATV Flame. Cały czas powiększaj siły oblężnicze, a potem rusz z frontalnym atakiem. Po jednym z budynków zostanie generał, którego należy wyprowadzić poza zasięg ognia. Teraz zrównaj z ziemią pozostałe budowle Mutantów.

Misja 10 – Occupational Force
Bardzo trudna misja. Rusz jednostkami na wschód i rozstaw bazę w punkcie A. Rozbuduj Wieżę Wiertniczą oraz dwa Power Planty na pobliskiej plamie oleju. Taki sam zestaw zbuduj na drugim brzegu rzeki. Teraz rozpocznij masową produkcję oddziałów SWAT. Wróg będzie atakował od zachodu, z kierunku, z którego tu przybyłeś. Proponuję następujące zorganizowanie obrony: pionowa linia ATV Flame bądź czołgów Anakonda (chroniąca strzelców przed stratowaniem), zaś za nimi jak najwięcej żołnierzy SWAT. Wróg będzie atakował regularnie, ale nie powinieneś mieć z nim kłopotów. Potem nagle zamilknie i to powinien być dla Ciebie sygnał do ataku. Wysyłamy duże „niebieskie" zgrupowanie złożone z ATV Flame i dużej ilości (50-60) żołnierzy SWAT. Druga grupa, „czerwona" (trochę mniejsza – SWAT, ATV Flame i sabotażyści), powinna ruszyć wzdłuż wschodniej krawędzi mapy i stamtąd, równocześnie z niebieską, wkroczyć do wrogiej bazy. Po drodze proponuję zająć 2 Oil Rigi (X), co powinno chwilowo sparaliżować wroga. W bazie niszczymy fabryki zbrojeń, Power Planty oraz trzeci Oil Rig na północy. Cała trudność misji polega na tym, aby taki atak przeprowadzić odpowiednio wcześnie, gdyż wróg w tej misji jest bardzo wydajny i szybko odbudowuje jednostki. Nie ma też czasu na dosyłanie posiłków. Stawiamy wszystko na jedną kartę. Można też rozstawić kilka grup



Misja 11 – Give me Liberty

SWAT wśród skał na północy i tam związać wyciągniętych z bazy obrońców (AI kiepsko sobie radzi w takim terenie).

Misja 11 – Give me Liberty
Udaj się jak najszybciej na północ. Bazę najlepiej rozbudować w miejscu oznaczonym na mapie, wśród zrujnowanego miasteczka. Będziesz tam mógł eksploatować dwie plamy ropy (przy każdej 2x Power Plant). Trochę na prawo od bazy jest specjalny bunkier (Y), z którego wyjedzie Plasma Tank, bardzo przydatny, ale należy go chronić. Najlepszy jako obrona w drugiej linii. Baza mutantów znajduje się o rzut beretem na północ, więc ataki będą częste. Ale nie martw się, tylko początek bitwy jest trudny. Najlepiej zbudować linie obronne analogiczne pod względem składu do tych z misji 10 i dodać do tego skuteczne, aczkolwiek drogie Cannon Tower. Stosuj wojnę podjazdową, wyciągaj przeciwnika z bazy i nie pozwól mu zebrać znacznych sił. Przez Twoją bazę będzie co jakiś czas próbował przejechać Tanker, którego ustawiczne niszczenie spowoduje znaczne osłabienie składu atakujących grup mutantów. Jak najszybciej wyślij kilka jednostek do zburzenia wrogiego Oil Rig na południu (X1), a zaraz potem, wzdłuż wschodniego wybrzeża, w prawym-górnym rogu mapy (X2). W tym samym czasie powinieneś na tyle osłabić obronę Mutantów na północy, aby móc zaatakować X3. Kiedy Ci się to uda, wróg będzie załatwiony. Należy tylko jeszcze dopilnować, aby nie rozstawił nowej wieży na X3 (nawet jeżeli ma to oznaczać samobójcze rajdy naszych wojaków) i wyburzyć resztki.

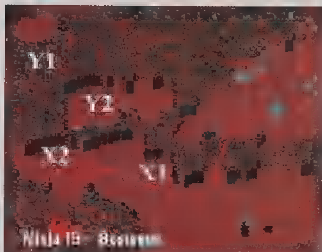
Misja 12 – Surgical Strike
Ta misja to czysty miód, ale śpiesz się, bo jest w niej ograniczony czas. Zaczynasz z dwoma zgrupowaniami żołnierzy, wśród których są snajperzy. To właśnie ich wysuń na czoło. Teraz odeprzyj atak mutantów z południa (dzięki snajperom możesz ich zdjąć jeden po drugim). Ruszaj w stronę rzeki. Wykorzystując zasięg karabinów wyeliminuj ze skał Monster Trucki. Teraz zabierz się za drugą grupę, którą doprowadź do spotkania z pierwszą (po drodze Truck do rozwalenia). Ruszaj wzdłuż północnego brzegu na zachód, zdejmując kolejne wieżyczki i wrogie oddziały z przeciwnego nabrzeża. Jesteś praktycznie niezniszczalny, chyba że wróg postanowi Cię przejechać. W razie kłopotów zatrzymaj się na chwilę, aby Twoi żołnierze (z pewnością już weterani) odzyskali energię. Przy zachodnim krańcu mapy przekrocz wodę i po wejściu na skały, podążaj dokładnie wzdłuż skraju mapy na południe. Powinieneś dotrzeć przed Clan Hall, gdzie zastrzel szefa.

Misja 13 – Hold The Bridge
Zaczynasz w sytuacji krytycznej, ale spoko, bywało gorzej. Postaraj się utrzymać przy życiu wieżyczki strzelnicze przy mostach (śląc tam techników). Teraz udowodnimy teorię, że w tej grze liczy się ilość, a nie jakość. Wyprodukuj całe tabuny żołnierzy SWAT, i obstaw nimi zejście ze wschodniego mostu, tak aby wrogie jednostki wpadały otoczone z trzech stron. Nie zapominaj też o zachodnim, ale tam ataki będą znacznie rzadsze. W międzyczasie rozbuduj bazę o kolejne Power Planty i wybieraj ropę ze wszystkich 4 plam. Udoskonalaj Machine Shop, aby móc produkować Barrage Crafty. Ze względu na swą skuteczność znakomicie uzupełnią oddziały SWAT przy moście. Dorzuć tam jeszcze trochę snajperów. Nie pozwól jednak, aby wróg zgromadził zbyt dużą armię inwazyjną i cały czas go prowokuj. Ulepszaj centrum dowodzenia aż będziesz mógł zamówić wsparcie z powietrza. Po kolejnym rajdzie mutantów kontratakuj i pozwól bombowcom przetrzebić zgromadzonych w bazie obrońców. Teraz przewal się przez nią falą, nie zostawiając kamienia na kamieniu.



Misja 14 – Retreat

Misja 14 – Retreat
Misja prosta jak kabel światłowodowy. Ulepsz Centrum Dowodzenia, tak aby móc produkować snajperów. Dobuduj też ze trzy Power Planty, aby mieć pod dostatkiem mamony. Na mapce zaznaczyłem kierunki ataków wojsk mutantów. Teraz masowo produkuj snajperów i rozstaw ich w miejscach zaznaczonych X, przy strzałce czerwonej 30-40 jednostek, przy zielonej wystarczy 15. Teraz tylko wystarczy cierpliwie poczekać. Uwaga na Bombardier Bettle, które jako jedyne mogą sprawiać kłopoty.



Misja 15 – Besieged

Misja 15 – Besieged
Trochę to głupie, że finałową misję rozpoczynamy z pozycji przegrywających, ale nic to. Tym razem na brak gotówki nie będziesz mógł narzekać. Eksploatuj plamę oleju na zachód od bazy, gdzie dobuduj jeden Power Plant oraz na północy, gdzie dostaw dwa. W razie problemów dodatkowe źródła są na południu. Wróg ma dwa rozległe miasta w lewym-górnym i lewym-dolnym rogu mapy. Z tamtych kierunków będą nadchodziły ataki. Najlepiej będzie obstawić jedno ze skrzydeł (proponuję „wiśniowe") linią 5 Cannon Tower i dorzucić jeszcze 15 snajperów. Poza sporadycznymi naprawami uszkodzonych działek i dosyłaniem nowych jednostek, powinieneś mieć na razie spokój z „wiśniowym" frontem. Większość funduszy angażuj w produkcję snajperów (którymi obstaw także front południowo-zachodni) oraz ulepszanie HQ i Machine Shop. Przeprowadź rozpoznanie i znajdź rejony koncentracji wojsk wroga (nawet jeżeli jest to w jego bazach). Po odpowiednim ulepszeniu Centrum Dowodzenia będziesz organizować naloty na te zgrupowania, co znakomicie przetrzebi nachodzących Cię mutantów. Po odzyskaniu przewagi skoncentruj się na rozbiciu miasta na południu. Najlepiej zrobić to grupą ok. 40 snajperów, zaczynając od Wież Wiertniczych X1 i X2, co sparaliżuje wroga. Teraz zabierzemy się za „wiśniowych". Wyślij do walki wszelkie nadwymiarowe oddziały snajperskie + ok. 10 Autocannon Tank. Obcą bazę najlepiej podejść od południa, niszcząc Wieżę Y1. Wypatrz moment, gdy do ataku na Twoją bazę ruszy duża grupa mutantów, poślij w tamte okolice nalot i wkrocz do bazy. Rzucając do boju Autocannon Tank, ściągnij na nie ogień wieżyczek obronnych, zaś snajperów wyślij między skały w stronę Y2, aby zniszczyć ostatni Oil Rig. Teraz wystarczy tylko dopilnować, aby nie udało się rozstawić żadnego nowego Derricka, a mutanty w niedługim czasie zbankrutują. Well, to już koniec, miłej rozwałki.

Za miesiąc część ostatnia poradnika – coś dla niegrzecznych dzieci, czyli stajemy do walki po stronie mutantów. **Piotres**

Battlecruis

Taaa, [redacted] więc zdecydowaliście się wyjść i kupić [redacted] dekady, będący połączeniem gry wojenno-kosmicznej z symulatorem strategicznym. W związku z tym [redacted] się [redacted] porady dzięki, którym będziecie mogli odnosić znaczące sukcesy. [redacted] otrzymała ocenę 90%.

Rzeczywiście, jest to właściwie jedyny program, o którym w ten czy inny sposób mówiło się przez całe minione osiem lat. Z sukcesem przekształcił się on z zawartości sedesu w TO, CZYM JEST W TEJ CHWILI i w konsekwencji pojawił się w komputerach graczy na całym świecie. Dla tych z Was, którzy choć zainteresowani grą, zostali trochę onieśmieleni jej rozległością, grupa zapaleńców znana pod szyldem „Brudny Podwójny Tuzin Dereka (BPTD)" postarała się o zapewnienie poniższych informacji. Umożliwią Wam one przejście pierwszych pięciu misji w trybie ACM (czyli najbardziej rozbudowanym).

Oto garść prostych informacji, o znaczeniu strategicznym, dla początkujących dowódców:

[redacted] pieniędzy

Kup broń w siedzibie głównej Galacomu (Ziemia/Sol). Sprzedaj ją w stacji gwiezdnej Zerin (Eori/Tau Ceti)

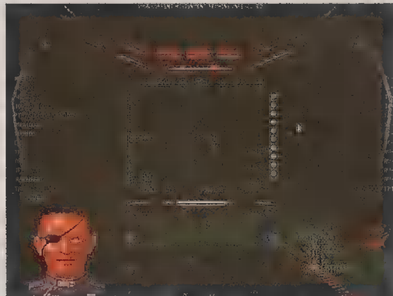
Alternatywnie możesz rozwinąć sieć kopalń na Księżycu w regionie Księżyc (Dostępny z Ziemia/Sol)

Ulepszanie [redacted]

Od razu ulepsz swoje osłony.Jeśli zaczynasz grę, sprzedaj części zapasowe (zostaw sobie wszystkie części typu IC, droidy, całą machinerię i narzędzia) oraz kup osłony linearne typu S–IV. Zaplanuj i natychmist wprowadź ulepszenia w logistyce. Nie zapomnij sprzedać starych osłon typu Spectrum-A, gdy następnym razem będziesz w doku. Ulepszenia uzbrojenia mają o wiele mniejsze znaczenie.

[redacted]

Zredukuj liczbę różnego rodzaju rakiet we wnękach rakietowych, a wtedy wyposażenie statku stanie się o wiele łatwiejsze. Ulubionymi pociskami części naszego teamu były STS-Ralix, ATA-Warrior oraz ATS-Hyperdyne. Mają one największy zasięg i sądzę, że nie chcielibyście zbliżyć się do celu, zwłaszcza takiego, który jest wystarczająco groźny, aby uzasadnić użycie salwy tak kosztownych rakiet.





Możesz przezwyciężyć problemy w kosmosie, korzystając z jednej ze swych ładowni jako dodatkowej szczeliny dla rakiet. Upewnij się jednak, że nie wyślesz jej omyłkowo gdzieś w kosmos. Głupio byłoby zgubić ją w ogniu nieprzyjaciela, napełnioną zapasowymi pociskami.

Nieproszeni goście

Jeśli nieprzyjacielskie okręty zrzucą intruzów (celem abordażu), oficer odpowiedzialny za obronę (jeśli jest na służbie) uruchomi „Alarm: Intruz" (Intruder Alert) oraz skieruje 5 komandosów do patrolowania i przeszukiwania statku. Ty z kolei powinieneś ręcznie wysłać wszystkich komandosów, którzy nie pełnią służby, na obchód, jeśli chcesz, aby zostali znalezieni zanim zabiją członków załogi lub dokonają sabotażu na istotnych elementach lub systemach statku. Twoi żołnierze będą odnosić rany systematycznie, jako że walczą z nieproszonymi gośćmi na Twym statku. Wylecz ich we wnęce medycznej (Med-bay), jeśli możesz pozwolić sobie na pakiety medyczne. Pamiętaj, że musisz uzupełniać pakiety medyczne regularnie, za każdym razem gdy zachodzi taka potrzeba. Jeśli ich nie posiadasz, to załoga i żołnierze leczą się znacznie wolniej.

Miny (obrona/atak)

Miny są elastycznym i mocnym narzędziem w rękach dowódcy Battlecruisera.

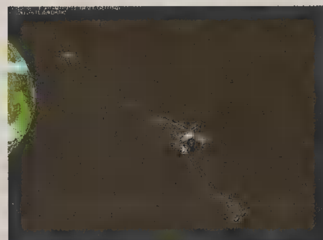
Jeśli masz za zadanie patrolowanie strefy, zaminuj wszystkie kluczowe punkty skokowe w tym regionie za pomocą min-krabów (crab mines). Miny-kraby potraktują wszystkie nieprzyjacielskie cele za pomocą laserów, więc ci ostatni, podczas odwiedzania danego obszaru, znajdą się w raczej niewesołym położeniu, gdy tylko wyjdą z bram skokowych (jumpgates).

Wskazówka: Wypuść miny, poruszając się z prędkością równą zero, bo inaczej same zaczną się przemieszczać pod wpływem siły swego rozpędu!

Miny-kraby mają jeszcze jedną zaletę: rozsiane wokół unieruchomionego statku zapewniają mu doskonałą osłonę!

Miny-pijawki (leech mines) mogą być używane ofensywnie przeciw dużym obiektom (stacje gwiezdne lub statki-stolice). To proste! Lecąc w okolicy swego celu z dużą prędkością, wypuść sporą ilość pijawek. Siłą swego rozpędu będą one kontynuowały swój kurs z prędkością, jaką miał Battlecruiser w momencie ich wypuszczenia. Miny-pijawki są o wiele tańsze niż rakiety, [redacted] dodatkowo nie wymagają czasu na odbezpieczenie i ustawienie.







er 3000AD część pierwsza



Myśliwce przechwytujące

Są niestety dość szybko niszczone przez stacje gwiezdne. Uważaj na swoje myśliwce i nie pozwól im atakować takich celów.

Jeśli Twoim zadaniem jest obrona celów, wypuść wszystkie 4 samoloty z rozkazem „broń" (defend). Będą one odciągały uwagę przeciwnika, zapewniając Ci czas. Podczas walk na zewnątrz, spoglądaj czasami na poziom zniszczenia myśliwców i bądź przygotowany na wydanie rozkazu „powrót do bazy".

Załogi samolotów nie będą zgłaszały poziomu odniesionych uszkodzeń, ale możesz krążyć wokół celów i sprawdzać je regularnie.

Ładownie

Pamiętaj, że ładowniami należy zajmować się przez cały czas (jeden inżynier lotu wystarczy). W czasie gry pewnie będziesz chciał zbierać ładunki pogubione podczas walki przez przeciwników. Wyładuj sprzęt do obsługi kopalni od razu na początku gry, tak aby nie stracić go, gdyby jedna z ładowni została zniszczona podczas nieudanej próby wyłapania dryfującego ładunku. Ten zabieg pomaga również zwolnić przestrzeń dla dużych ilości ładunku (wraz z bardzo wartościową zawartością!)

Walka Battlecruiserem

Nie zapominaj o utrzymywaniu osłon w pełnej gotowości, ustawionych na 100%. Zawsze!

Nawet podczas tropienia statku nigdy nie zrzucaj osłon, gdy w pobliżu są jacykolwiek przeciwnicy.

Jeśli szybki cel (myśliwiec) wymyka się z zasięgu Twoich głównych dział, użyj dopalaczy, ale ustawionych na ciąg wsteczny. Co prawda zwiększy to dystans do przeciwnika, ale główne działa Battlecruisera pokrywają swym zasięgiem szeroki obszar, ■ więc mają ciągle dużą szansę na trafienie odległego celu.

Ustawienie mocy głównych dział

Ustawienie na 30% zaowocuje dobrym wybalansowaniem pomiędzy poziomem zniszczenia, a podładowywania. Pozwala to na „zdjęcie" uzbrojenia i osłon, ale ustawienie na poziomie 60-70% pozwoli poczynić większe szkody wewnątrz obiektu, ponieważ siła rażenia Twojego działa naruszy pozostałe elementy uzbrojenia, a także składniki powłoki.

Używaj dopalaczy

Jeśli osłony (podrasowane) Battlecruisera spadają do poziomu 500 jednostek (poeksperymentuj i znajdź „Twoje" ustawienia), jest to właściwy moment na danie czadu lub inaczej „wciśnięcie gazu do dechy". Przeciwnicy nie są w stanie trafić obiektu poruszającego się z tak gigantyczną prędkością. Trzymaj się z dala od potyczek, używając dopalaczy do czasu, aż osłony znów naładują się do pełna.

Twój Battlecruiser (z włączonym systemem naprowadzania celów pasywnych PTA) może spokojnie ignorować atakujące go myśliwce. Jego prawdziwym zdaniem jest atakowanie dużych celów: statków-stolic, stacji gwiezdnych oraz ODS-ów.

Atakowanie stacji gwiezdnych

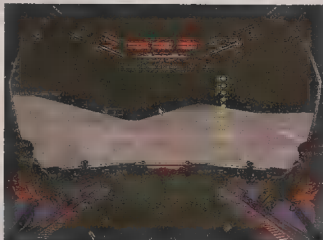
Jeśli chcesz grać spokojnie, najlepiej nie zbliżaj się do nich. Główne działa Twego statku mają zasięg 55 k, a stacja gwiezdna to ogromny, powolny cel. Jeśli odpalisz do niej parę razy, a następnie przesuniesz się na inną pozycję, stacja gwiezdna nie trafi w Battlecruisera, ponieważ (oddane w odpowiednim czasie) strzały, potrzebują czasu, aby dotrzeć do celu. Dlatego trafią w punkt zajmowany uprzednio przez Twój statek, nie czyniąc Ci szkody.

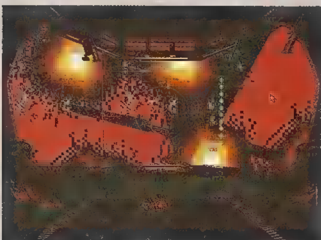


Atakowanie obiektów typu ODS

Zbliż się do nich i Twoje główne działo, wraz z systemem naprowadzania celów pasywnych (PTA), zmiotą go na luza, bezproblemowo, z przestrzeni międzyplanetarnej, zanim Twoje (podrasowane) osłony opadną. Podlatuj jednak do nich naprawdę blisko, gdyż są to małe cele i system może mieć pewne problemy z trafieniem ich z odległości (cdn).

Slaughter







TIPS & TRICKS

Tipsy, tricki, to nasza specjalność. Z uwagi na to, że gry na najnowsze konsole traktujemy w naszym piśmie na równi z gierkami pecetowymi, stąd w naszej rubryce znajdziecie tricki dla PlayStation, Saturna i PC.

Menu

The Need For Speed 2

● PC

W menu głównym wpisz:
– hollywood – nowa trasa
– bmw
– bus
– pioneer
– slip





Worms: Reinforcements

● PC

Kody do poszczególnych leveli:
2 – OHSOEASY
3 – UNCHAINS
4 – BJORNPOP
5 – DODGEMAX
6 – STARTURN
7 – HEYGEOFF
8 – REZDOGGY
9 – HIGHKICK
10 – LONG AGO
11 – HEY JOHN
12 – SATANICS
13 – NEARDEAD
14 – SCUMBAGZ
15 – GOOD BYE
16 – TRUTHOUT
17 – 17THKIND
18 – GOGOGOGO
19 – PIGSPACE
20 – TRUMPTON
21 – PARANOID
22 – MIXTURES
23 – VERY MAD
24 – INSANITY
25 – GREATGIG

Actua Soccer

● PSX

Aby znaleźć ukryty DREAM TEAM przejdź na ekran tytułowy, naciśnij i przytrzymaj R2 L2 SELECT, GÓRA, LEWO. Teraz przy wybieraniu drużyny znajdziesz dodatkową pod nazwą Gremlin Showbiz XI.

Outrun

● Saturn

Na ekranie opcji przesuń się na mode select i przytrzymaj A + C. Potem wciśnij LEWO lub PRAWO i zobaczysz dwie opcje: „Japan (Smooth)" i „Overseas (Smooth)". Dadzą ci one lepszą grafikę.

Burning Road

● PSX

Na początku każdego wyścigu możesz obrócić się o 180 stopni i pojechać w przeciwnym kierunku. Wten sposób otrzymasz trzy nowe trasy.

Soul Blade

● PSX

Aby mieć dostęp do sekretnej postaci na ekranie tytułowym powciskaj: GÓRA, DÓŁ, DÓŁ, DÓŁ, LEWO, PRAWO i potem wciśnij jednocześnie START i SELECT.

Rayman

● Saturn

Grając, zapauzuj grę, wciśnij A, PRAWO + B, DÓŁ + LEWO + R, Y + C + Z. Odpałzuj i powinienneś mieć dwadzieścia żyć.

Screamer 2

● PC

Kody do gry:
MRTRK – dostęp do wszystkich tras,
TACAR, TBCAR, TCCAR, TDCAR – bonusowe samochody



ShellShock

● Saturn

Podczas pobytu w hangarze naciśnij DÓŁ, GÓRA, DÓŁ, GÓRA, GÓRAx7, DÓŁ, DÓŁ, A, A, A, A. Masz teraz dostęp do Cheat Menu.

Manx TT Super Bike

● Saturn

Jazda na owcy: Na TRANSIMISSION SELECT SCREEN, naciśnij UP SHIFT, UP SHIFT, DOWN SHIFT, DOWN SHIFT, przechył całkowicie motocykl na lewo, całkowicie na prawo, naciśnij hamulec i przyspieszenie. Jeżeli dobrze to zrobisz inni kierowcy będą jeździć na owcach.

Skeleton Warriors

● Saturn

Nietykalność: podzczas gry, zapauzuj i wciśnij , PRAWO, A, Z, Y, LEWO, A, PRAWO, DÓŁ, B, A, B, Y; Kryształy: j/w ale wciśnij LEWO, A, Z, Y, C, PRAWO, A, B, B, Y, DÓŁ, A, DÓŁ, DÓŁ, Y.

Die Hard Trilogy

● PSX

Spauzuj grę i trzymając wciśnięty prawy dolny fire, wciskaj:
PRAWO, GÓRA, DÓŁ, KWADRAT: Niezwyciężoność PRAWO, KWADRAT, DÓŁ, KÓŁKO: 50 granatów i 5 pocisków PRAWO, KWADRAT, KWADRAT, DÓŁ: Tryb grubasów DÓŁ, KWADRAT, TRÓJKĄT, DÓŁ: Zabici wrogowie lecą do nieba PRAWO, KWADRAT, TRÓJKĄT, PRAWO: Wszystkie przyciski kontrolera mają zmienione funkcje 10x TRÓJKĄT i 4x PRAWO: Tryb szkieletów DÓŁ, KÓŁKO, KÓŁKO, DÓŁ, TRÓJKĄT, DÓŁ: Tryb szaleństw PRAWO, GÓRA, DÓŁ, DÓŁ, KWADRAT, PRAWO: Nieskończona amunicja do shotgun-a PRAWO, GÓRA, DÓŁ, KWADRAT: Edytor map PRAWO, KWADRAT, LEWO, KÓŁKO, TRÓJKĄT, DÓŁ: 99 rakiet i 99 granatów LEWO, KÓŁKO, GÓRA, DÓŁ, KWADRAT, PRAWO: Nieskończone ªycia KÓŁKO, KÓŁKO, KWADRAT, KWADRAT, DÓŁ, DÓŁ, X, X: 999 turbo DÓŁ, KÓŁKO, DÓŁ, KÓŁKO: Ekstra widok

MechWarriors

● PC

Naciśnij równocześnie klawisze CTRL + ALT + SHIFT i możesz wprowadzać kody: BLORB – nietykalność CIA nieograniczona amunicja COLDMISER – Heat-Tracking DEI – spróbuj tego sam DORC – będzie fajnie ENOLAGAY – totalna rozwałka przeciwników HANGAROUND – spróbuj tego sam IDKFA – skuteczne ukończenie levelu LAIRDO – łżenie przeciwnika MICHELIN – spróbuj tego sam MIGHTYMOUSE – nieskończona ilość Jumpjetów TINKERBELL – ruchoma kamera zewnętrzna TLOFRONT – spróbuj tego sam ONMEEPMEEP – spróbuj tego sam XRAY – prześwietlenie promieniami Roentgena ZMAK – więcej czasu

Monster Truck Madness

● PC

Zamiast jazdy na monster truckach, możesz ścigać się w olbrzymich samochodach zjadając dinozaura. Wciśnij CTRL-3 żeby zobaczyć widok z samolotu.

Heroes Of Might & Magic 2

● PC

Kody liczbowe wprowadzajcie na ekranie z mapą:
911 – automatyczna wygrana aktualnego scenariusza,
1313 – przegrana scenariusza,
8675309 – odkrywa całą mapę,
32167 – każdy bohater, który wpisze kod, otrzyma pięć smoków





Syndicate Wars

● PC

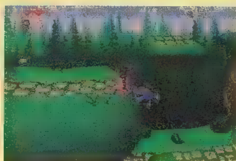
Jako swoje imię podajcie: POOSLICE, teraz podczas samej rozgrywki wciśnięcie: SHIFT+Q uzupełni wszystkie rodzaje broni i odnowia enegię agentów, ALT+C zakończy rozgrywany poziom sukcesem, ALT+T przeteleportuje włączonego agenta na miejsce wskazywane przez kursor, dodatkowo na ekranie nowych technologii wciśnięcie 0 doda kilka opcji, a klawisz U spowoduje błyskawiczne odkrycie aktualnej technologii.

Pandemonium

● PSX

Kody wpisujcie na ekranie z hasłem:
BORNFREE – Wybór poziomu
HARDBODY – Niezwyciężoność
VITAMINS – Dodatkowe 31 żyć
CORONARY – Masa serduszek
EVILDEAD – Nieśmiertelni wrogowie
OTTOFIRE – Nieskończone bronie specjalne
TOMMYBOY – Przenosi Cię do ekranu z flipperem, po skończeniu etapu

Hasła do kolejnych poziomów:
1 – ADEAMIIE
2 – EPIJAKCA
3 – FBIJAKCI
4 – KOCCCIEE
5 – NGIAIBJJ
6 – NIIAJBCB
7 – KGCACICI
8 – AHICBAJE
9 – AIICFAJG
10 – AIICBAJI
11 – FBIIAKCK
12 – FDIIAKDC
13 – FFIIAKDK
14 – KACACIBA
15 – ADMCFAID
16 – EMIIEKBE
17 – OEIBIBMJ
18 – FAAIAKCE





Lost Vikings 2

● PC

Kody do poziomów:
ETAP 1 – NTRO
ETAP 2 – 1STS
ETAP 3 – 2NDS
ETAP 4 – TRSH
ETAP 5 – SW1M
ETAP 6 – WOLF
ETAP 7 – BR4T
ETAP 8 – K4RN
ETAP 9 – B0MB
ETAP 10 – WZRD
ETAP 11 – BLKS
ETAP 12 – TLPT
ETAP 13 – GYSR
ETAP 14 – B3SV
ETAP 15 – R3T0
ETAP 16 – DRNK
ETAP 17 – Y0VR
ETAP 18 – 0V4L
ETAP 19 – TIN3
ETAP 20 – D4RK
ETAP 21 – H4RD
ETAP 22 – HRDR
ETAP 23 – L0ST
ETAP 24 – 0B0Y
ETAP 25 – H0M3
ETAP 26 – SHCK
ETAP 27 – TNNL
ETAP 28 – H3LL
ETAP 29 – 4RGH
ETAP 30 – BADD
ETAP 31 – D4DY

Kody do gry:
GHST – niewidzialność, W4RP – skok do ostatniego poziomu, CR3D – lista płac.

Black Dawn

● PSX

Zmiana typu broni: SELECT L2 SELECT R2 SELECT SELECT SELECT; nabycie skrzydłowego (tylko pierwszego): SELECT L2 SELECT R2 KWADRAT KWADRAT KWADRAT KWADRAT; zmiana upgrade-u do aktualnej broni (tylko pociski i rakiety): SELECT L2 SELECT R2 L1 L1 R1 R1; wszystkie bronie: SELECT L2 SELECT R2 L1 L2 R1 R2.



Unreal

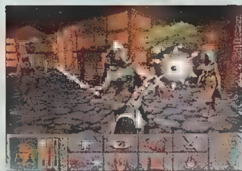
● PC

QPAS – nieśmiertelność,
BOMB – wszystkie rodzaje broni



Pytania i odpowiedzi

Czekamy na listy z Waszymi pytaniami i problemami. Nie zadręczajcie nas więcej swoimi telefonami, gdyż w ten sposób nie udzielamy porad. Właśnie w tym celu powstał ten dział.



Daggerfall

[redacted] aby [redacted] z redakcji [redacted] powiedział [redacted] pytanie dotyczące [redacted] „Daggerfall". Otóż, [redacted] gów w Daggerfall [redacted] cha, który [redacted] przeszukałem już [redacted] podziemia, wytłukłem wszy-[redacted] co się w [redacted] ruszało, [redacted] od-[redacted] Liczę [redacted] pomoc.

Bartek Socha, Przemyśl

Tak to już jest w tej grze, że misje z astronachem są jednymi z trudniejszych, właśnie z tego powodu, że nie zawsze daje się go odszukać. Jest jednak parę możliwości wybrnięcia z tej sytuacji:

1. Zdobądź patch 212 i używając cheat mode, „przeskakuj" przez pomieszczenia podziemi tak długo, aż natkniesz się na astronacha.
2. Zanim otrzymasz jakiekolwiek zadanie w gildii, zgraj grę w innym niż normalnie slocie. Jeżeli nie uda Ci się odnaleźć „obiektu" misji, wgraj zasejwowaną grę.
3. Cofnij się do wyjścia z podziemi, wyjdź na zewnątrz i jeszcze raz do środka. Lochy będą teraz inne i, być może, po przeszukaniu ich tym razem, odszukasz astronacha.
4. Przyznaj się do porażki i wróć do gildii po inne zadanie (dwie nie ukończone misje usuwają Ci z konta jedną, zakończoną sukcesem).

Lighthouse

[redacted] wdzięczny [redacted] jakąkolwiek [redacted] „Lighthouse" (ten [redacted] początku gry). [redacted] kombinację, [redacted] to, jakbym nie próbował, [redacted] mogę [redacted] otworzyć.

Janusz

Według autorów gry sprawa jest banalnie prosta — sejf otwiera się tak samo, jak Twoja szafka w szkole... Dla nie obeznanych z realiami amerykańskimi, wygląda to tak: najpierw zgodnie z ruchem wskazówek zegara do pierwszej liczby. Następnie, kręcąc gałką przeciwnie do ruchu wskazówek, mijasz drugi numer i dopiero za drugim obrotem zatrzymujesz się na nim. W końcu, obracając tarczkę zgodnie z kierunkiem obrotu wskazówek zegara, ustaw ostatnią liczbę z kombinacji otwierającej.





Fable

[redacted] jak [redacted] „Fable", [redacted] Lodowej Krainie, ominąć bandytę, który [redacted]kuje mi drogę. Wiem, [redacted] swój naszyjnik, [redacted] znalazłem. Złotego posążka, [redacted] ofiarowywałem, [redacted] chce. Proszę o szybką odpowiedź.

Podejdź do wielkiego drzewa (the hollow tree) i wejdź do środka pnia. Spójrz na leżącego w prawym rogu martwego żołnierza i zdejmij mu z palca pierścień. Gdy ów pierścionek podarujesz bandycie na drodze, Twój problem zostanie skutecznie, raz i na zawsze rozwiązany.

Broken Sword

W [redacted] „Broken Sword" [redacted] wiem, jak zmierzyć [redacted] w szpitalu. [redacted] to [redacted] sposoby i ciągle [redacted]. Z góry dziękuję [redacted] podpowiedź.

Rafał Płochowski, Koszalin

A próbowałeś zwalić ten obowiązek komu innemu na głowę? Wróć do recepcji i porozmawiaj ze starszym doktorem, którego tam napotkasz. Zostaniesz przez niego omyłkowo wzięty za lekarza, który miał oprowadzić po szpitalu jego siostrzeńca Bunny. Zaprowadź młodzieńca do sali z chorymi, wręcz niezbędne „oprzyrządowanie" medyczne i każ mu zająć się natrętnym pacjentem. Po chwili już bez przeszkód będziesz mógł wejść do pokoju Marqueta.



UltimaVII: The Black Gate

[redacted] pewnego [redacted] w „Ultimę VII" (znakomita gierka BTW) i [redacted] do miejsca, kiedy [redacted] kobiety [redacted] zamkniętym [redacted] (i po [redacted] czterech [redacted] domu), każe mi ona pójść [redacted] podziemi i zniszczyć pierwszy ge[redacted]. [redacted] się jednak pytanie: gdzie [redacted] podziemia? [redacted] mi proszę, bo [redacted] babsztyl [redacted] chce mi udzielić [redacted] informacji.

Gracz w Ultimę

Wspomina jednak, że wejście jest całkiem niedaleko... a dokładniej: poszukiwane podziemia nazywają się Deceit, a są zlokalizowane na północ od Moonglow na wyspie Dagger Isle. Same lochy nie są bardzo trudne do przejścia, pod warunkiem że będziesz się trzymał z dala od smoka (i jego skarbu). Zanim jednak wejdziesz do generatora, lepiej zasejwuj grę.

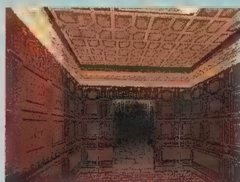
Space Quest VI

Bardzo chciałbym uzyskać [redacted] pytanie, jak [redacted] „Space Quest VI" [redacted] się [redacted] pokoju w Dew Beam Inn?

Najprościej jest ten pokój po prostu wynająć, a pieniądze na ten cel zdobyć, wygrywając w zawodach w grę Stooge Fighter 3. Jeżeli będziesz miał trudno-



ści z wygraniem, wyjdź na ulicę i rozmawiaj z przechodniami. Ostatecznie powinieneś natknąć się na Elmo Puga, który chętnie odsprzeda Ci cheat Stooge Fighter w zamian za butelkę Col-



dsordiańskiej brandy, możliwej do kupienia w sklepie Boot Liquor. Po przeczytaniu cheata i postąpieniu zgodnie z zawartymi w nim wskazówkami, bez trudu zdobędziesz potrzebne 300 bucкazoidów.

Realms of the [redacted]

[redacted] proszę o pomoc [redacted] „[redacted] Haunting". [redacted] „Key [redacted] Tears" i [redacted] wiem, [redacted] jaki sposób poukładać [redacted] pentagra[redacted]. [redacted] już [redacted] r-red, o-orange, y-yellow, g-reen, b-blue, i-indigo, v-violet, [redacted] się nie dzieje. [redacted] sposoby ułoże[redacted] dały żadnych rezul[redacted]. [redacted] należy je ułożyć?

Agnieszka Cholewa, Sopot

Najprawdopodobniej masz nieodpowiednio ułożone niebieskie kamienie. Powinno być tak, że najjaśniejszy to blue, najciemniejszy – violet, a ten pośredni, to indigo.

Wielki Konkurs PSX

sponsorowany przez firmę PSX-Projekt

edycja piąta





W zeszłym miesiącu zadaliśmy Wam pytanie, na które poprawną odpowiedzią było: 12 milionów. O takiej właśnie ilości sprzedanych konsol informują wszelakie źródła powiązane z firmą Sony. Klasycznie otrzymaliśmy znaczną ilość odpowiedzi, głównie właściwych. Nic dodać, nic ująć – orientujecie się w sprawach rynku Waszej ulubienicy. Uwaga! Już za miesiąc nastąpi losowanie nagrody głównej Wielkiego Konkursu PSX! Szczęśliwiec otrzyma konsolę Sony PlayStation. Warto zatem wziąć udział w losowaniu.

Nagrody wylosowali:

- Grę „Slamscape" – Piotr Salecki z Warszawy,
- kartę pamięci do PSX-a – Piotr Jaroń ze Skierniewic.

Pytanie na ten miesiąc:

W jakim kraju można kupić żółtą konsolę PlayStation?

Do wygrania jest gra „Burning Road", koszulka, myszka do PSX-a oraz, dla wszystkich dotychczasowych uczestników zabawy z PlayStation i GK, oczywiście główna nagroda Wielkiego Konkursu PSX.

Odpowiedzi przysyłajcie na kartach pocztowych do redakcji:
GRY KOMPUTEROWE, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6, z dopiskiem Konkurs PSX.

FUNDATOR: PSX PROJEKT, 01-784 WARSZAWA, UL. KRASIŃSKIEGO 35 A, TEL./FAX. (0-22) 663-25-14

KONKURSY

Jak co miesiąc zadajemy Wam kilka pytań z dziedziny komputerowej. W tym miesiącu, powodowani brakiem miejsca (za to dużo opisów) do Waszych rąk oddajemy jeden z naszych konkursów. Podajemy też nazwiska laureatów poprzednich konkursów. Zapraszamy do zabawy, nagrody czekają.

KONKURS „3 PYTANIA"

Rozwiązanie konkursu z numeru 5/97

1. „Wages Of War", „Sabre Team", „Jagged Alliance", „Laser Squad", „Seal Team", „Deadline" i wiele innych
2. „Krush Kill 'n' Destroy"
3. „Shadow Of The Empire"

Nagrody wylosowali:

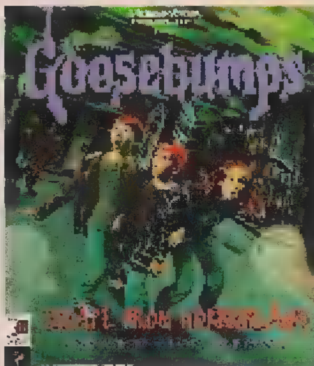
- Grę „Titanic: Adventure Out Of Time" wylosował Robert Glasel z Jaworzna.
- Płytkę shareware „Świat Windows" wylosował Michał Błaszczyk z Zamościa.

Nowe pytania:

1. Podaj tytuły wszystkich miesięczników wydawanych przez wydawnictwo Computer Graphics Studio.
2. Na jakie platformy powstała gra „Independence Day 4"?
3. Kto jest producentem gry „X-WING vs. TIE-Fighter"?

Nagrodami w tym miesiącu są:

- Gra przygodowa – horror „Goosebumps"
- Gra „Grand Prix Manager"





KONKURS CD PROJEKT – ROZWIĄZANIE

Nagrodę w konkursie z numeru 5/97 wylosował Darek Mietlicki z Włocławka.



LISTY

Witajcie w te duszne i upalne dni. Słońce świeci, a ja zamiast opalać się, spędzam czas przy lekturze Waszych listów. Przyznaję, że jest co czytać, piszecie coraz więcej. Tak trzymać!

List 1

Jestem Waszym stałym czytelnikiem, ze względu na Wasze nastawienie do konsol, jako równych innym maszynkom do grania! Mam do Was kilka pytań:

1. Co to jest animacja generowana w czasie rzeczywistym i czym się różni od normalnej (chyba od prerenderowanej – przyp. red.)?
2. Czy można mieć nadzieję na wydanie przez Was krążka dla konsol?
3. Mam prośbę abyście spinali Wasz miesięcznik lepszymi (grubszymi) spinaczami, bo mi środkowe strony gdzieś zawsze fruwają.

Bigos-Johny-Balboa

1. Otóż, animacja generowana w czasie rzeczywistym (real time) to sekwencja obrazów wyliczanych na bieżąco przez procesor (procesory) z dostarczonych mu danych. Im szybszy jest układ liczący, tym więcej potrafi takich obrazów przetworzyć, a co za tym idzie, animacja jest płynniejsza. Obecnie animacje w czasie rzeczywistym są domeną superkonsol, takich jak: PSX, Saturn czy N64. Jest tak dlatego, że posiadają one specjalizowane układy do obróbki grafiki, które są mocniejsze od pecetowego procesora. Jednak PC powoli dogania konsole, dzięki dopalaniu CPU przez akceleratory grafiki 3D (przykładowo „Tomb Raider" w wysokiej rozdzielczości wygląda rewelacyjnie, a „Formula 1" Psygnosis, zrywa kask). Co do innych animacji, to te z blaszaka praktycznie nie różnią się od konsolowych. Po prostu są one odczytywane z nośnika, a więc ich płynność zależy głównie od prędkości CD-ROM-u, ewentualnie twardego dysku. Na takim kompakcie są zapisane, w postaci skompresowanej, animacje przygotowane wcześniej (zazwyczaj na silnych stacjach graficznych). Jak dotąd, są one ładniejsze od generowanych w czasie rzeczywistym, jednak możliwość wpłynięcia na to, co widzimy na ekranie, pozostawia wiele do życzenia. Są to zazwyczaj intra i przerywniki. A swoją drogą, trzeba chyba pomyśleć o artykule na ten temat.
2. Niestety NIE. Wyjaśnienie całej złożoności sprawy, mija się z celem. Jedynym rozwiązaniem, jakie przychodzi mi teraz do głowy, jest kupienie PlayStation Magazynu, oczywiście, jeśli jesteś posiadaczem PSX-a.
3. Przyznam, że trochę mnie zgarbiłeś. Naprawdę wylatują Ci te strony? Może za bardzo szalejesz z radości, gdy kupisz nowy numer „GK"? Mam nadzieję, że pomimo wylatujących stron, nadal pozostaniesz naszym stałym czytelnikiem. Bo na zszywacze nie mamy wpływu, drukarnia używa zszywaczy standardowych, takich samych jak do setek innych czasopism.

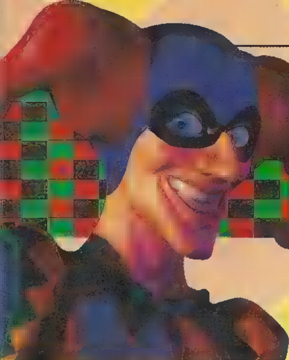
List 2

Witam! Pozdrowienia z Kryni. Na początku chciałbym złożyć odrobinę spóźnione życzenia z okazji, 25 numerów „GK". (...) „Wszyscy dotychczasowi prenumeratorzy otrzymają krążek CD GK 1/97 gratis i nastąpi to w terminie późniejszym"(...) Prenumeruję „GK" od numeru 7-8/96 i tak czekam, i czekam(...).

Mumia

Cześć Mumia!

Dzięki za życzenia. Poruszasz bardzo ważną kwestię, darmowych krążków CD. To nie lipa! Przepraszamy, jeśli jeszcze nie dostałeś, jest to nasze niedopatrzenie i ktoś za to dostanie po uszach, a Ty oczywiście płytkę CD. Sorry. Dalej piszesz o nowych redaktorach. Podobają Ci się Gond&MaGGot. Przypadł Ci do gustu Piotrek. To cieszy. Do mnie oczywiście przyczepiłeś się. Uważasz, że „Final Fantasy 7" nie przyćmi blasku „Lands of Lore 2". Każdy ma prawo do własnego zdania, ja widziałem japońską wersję „FF7" i gierka jest nie do pobicia. Jeśli „LoL2" będzie lepsze od pierwszej części, to wraz z produktem SquareSoftu będą najlepszymi RPG wszechczasów. ■



Na Wesoło

[illegible] tym dziale zamieszczamy dowcipy, przekrękty, I rysunki nadsyłane przez Cztelni[illegible]w. [illegible] miesiąc wybieramy najlepszy [illegible] nich, [illegible] kryteria oceny [illegible] redakcji, dlatego każdy [illegible] szansę wygrać. Autorzy wyróżnionych [illegible] kategoriach: tekst, rysunek otrzymują [illegible] zł.

Co oznacza skrót WC?
– Wytwórnia czekolady.

Łukasz Filończuk

Zamrozili prezydenta Stanów Zjednoczonych. Po stu latach rozmrozili, [illegible] on pyta:
– Jest Biały Dom?
– Jest.
– Jest Statua Wolności?
– Jest!
– A po ile jest Coca-cola?
– Po rubel sześćdziesiąt.

Marceli Zwierzchnowski

Przez pustynie idą Polak, Niemiec i Rosjanin. Są bardzo zmęczeni. Nagle widzą dwugarbnego wielbłąda. Polak usiadł na jednym garbie, Niemiec na drugim.
– A ja gdzie? – pyta żałośnie Rosjanin.
Polak podnosi ogon wielbłąda i mówi:
– A ty, Sasza, do kabiny.

Sławek Majchrzycki

Co to jest miłość?
– Jest to reakcja chemiczna, w której kobieta się rozkłada.

Tomasz Sikora

Dlaczego mleko ma trochę tłuszczu?
– Żeby nie skrzypiało przy dojeniu.

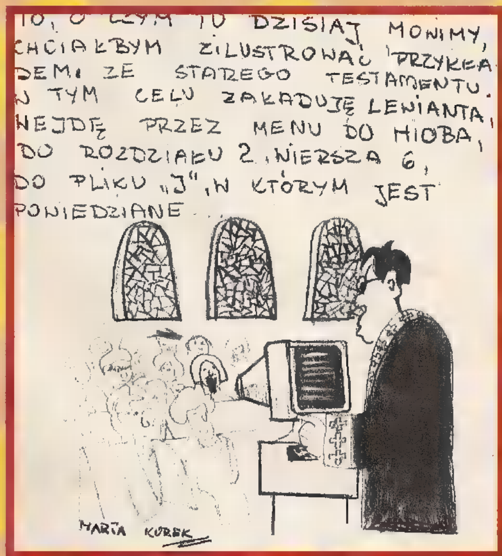
Tomasz Sikora

Dyrektor pewnego zakładu zwraca się do sekretarki:
– Na wtorek, proszę zwołać posiedzenie zarządu.
– Panie dyrektorze, jak się pisze „wtorek", przez „w", czy „f" ? – pyta sekretarka.
Dyrektor po chwili zastanowienia odpowiada:
– Niech pani zwoła to zebranie na środę.

Katarzyna [illegible]

– Boli mnie brzuch – skarży się mały Jaś.
– Pewnie jest pusty – żartuje ojciec.
– Aha, to dlatego tatusia bolała wczoraj głowa...

Tomasz Kot



Babcia do wnuczki:
– Kasiu, czym cię ta twoja mamusia karmi, że tak ładnie wyglądasz?
– Łyżeczką.

Tomasz [illegible]

Idzie dwóch facetów przez most i niesie bombę. Jeden pyta:
– A jak nam ta bomba wybuchnie?
– Nie martw się, mamy drugą.

Łukasz [illegible]

Ludożercy złapali Polaka, Ruskiego I Niemca. Ruskiego wzięli na kotlety, Niemca na gulasz, a Polak usiłuje się bronić I woła:
– Ja się nie nadaję do jedzenia! Mam cukrzycę!
Kucharz decyduje:
– Tego weźmiemy na kompot.

[illegible] Kułagowski

Samolot z Clintonem, Jelcynem i Wałęsą na pokładzie, uległ wypadkowi i spadł do dżungli. Żywych jeszcze pasażerów dopadli ludożercy.
– Kim ty jesteś? – pytają Clintona.
– Jestem przywódcą wielkich Stanów Zjednoczonych.
– Do kotła z nim! A ty? – zwracają się do Jelcyna.
– Przywódcą wielkiej Rosji!
– Do kotła! A ty? – pytają Wałęsę.
– Byłem przywódcą biednej Polski.
– To poczekaj chwilę, zaraz będzie świeże mięsko!

Dominik Kułagowski

Mama Jasia pyta nauczyciela śpiewu:
– Panie profesorze, czy Jaś ze swoim głosem mógłby dostać się do opery?
– Oczywiście, proszę pani. Pod warunkiem że kupi bilet.

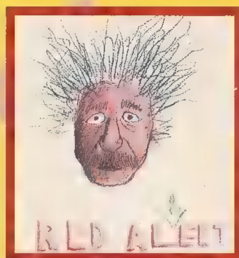
Łukasz Pyrzyk

– Czy to prawda, że wszystkie grzyby są jadalne?
– Tak, ale niektóre tylko raz.

Łukasz Pyrzyk

– Tatusiu, czy wiesz, który pociąg ma największe opóźnienie?
– Nie wiem.
– Ten, który w zeszłym roku obiecałeś nam na Gwiazdkę!

Łukasz Pyrzyk



Przy kiosku:
– Poproszę pudełko zapałek!!!
– Niech pan tak nie krzyczy, nie jestem przecież głucha. Z filtrem, czy bez?

Łukasz Pyrzyk

Ludożercy schwytali białego podróżnika i wsadzili go do wielkiego czajnika z wodą. Kucharz podkłada ogień I mówi do wędrowca:
– Jak się zacznie gotować, to zagwiżdż!

Łukasz Pyrzyk

W klasie blondynek nauczycielka pyta jednej:
– Ile to jest 2 razy 2?
– Pięć – odpowiada blondynka.
A klasa na to:
– Dać jej szansę! Dać jej szansę!
– Postaraj się – mówi nauczycielka.
– Pięć.
A klasa na to:
– Dać jej szansę! Dać jej szansę!
Nauczyciela pyta po raz ostatni:
– Ile to jest 2 razy 2? To jest tyle samo, co 2 dodać 2.
W końcu blondynka strzela:
– Cztery?
A klasa na to:
– Dać jej szansę! Dać jej szansę!

Łukasz Pyrzyk

Przychodzi facet do sklepu muzycznego i mówi:
– Niech pan mi poradzi co kupić.
– Może to: LO-KOMO-TYWA LO-KO...
– Nie, coś innego.
– Może to: Raz! Dwa! Trzy! ...
– Tak, tak. To kupuję.
Facet zaprosił swoją sympatię I puszcza jej nową płytę.

– Raz! Dwa! Trzy! LO-KOMO-TYWA LO-KO...

[redacted]

Dwie smoczyce poszły na basen. Jedna się kąpie, [redacted] druga moczy nogi. Pierwsza pyta drugiej:
– Dlaczego się nie kąpiesz?
– Mam okres.
– No to co? Nie używasz owiec?

(bez podpisu)

Czym się różni zapałka od piersi kobiety?
– Zapałki są dla dorosłych, a bawią się nimi dzieci, [redacted] piersi są dla dzieci, a bawią się nimi dorośli.

(ten [redacted] autor)

Po powrocie Jasia z obozu harcerskiego, mama zauważa:
– Masz takie pełne policzki! Musieli was dobrze karmić?
– Skądże! Mam takie policzki, bo codziennie musiałem dmuchać materac!

[redacted] Ośmiałowski

Ulicą biegnie gazeciarz i krzyczy:
– Wielkie oszustwo, 45 oszukanych! Wielkie oszustwo!
Przechodzień kupuje gazetę i dokładnie ją przegląda.
– Tu nic nie ma o żadnym oszustwie!
Tymczasem gazeciarz biegnie dalej krzycząc:
– Wielkie oszustwo! 46 osób oszukanych...

[redacted]

– Dlaczego miś uszatek śpi na podłodze?
– Bo ma klapnięte łóżko.

Grzegorz [redacted]

Właściciel palącego się domu dzwoni po straż pożarną:
– Przyjeżdżajcie szybko! Chałupa mi się pali!
– Podtrzymujcie ogień! Zaraz przyjeżdżamy!

Grzegorz [redacted]

Nauczyciel do uczniów:
– Tlen został odkryty w 1781 roku.
– A czym ludzie przedtem oddychali?

[redacted] Kluczwajd

Spotkało się pięciu krasnoludków. Każdy dostał kwaśne mleko. Czterech dostało kiszone ogórki. Czego nie dostał piąty?
– Rozwolnienia.

Kacper Graczyk

Kumpel do kumpla:
– Ty, byłem u tej blondyny.
– I co?
– Waliłem całą noc!
– ?!
– I nikt mi nie otworzył.

[redacted]

O drugiej w nocy dzwoni telefon. Zaspany Kowalski podnosi słuchawkę:
– Słucham?
– Przepraszam, czy to numer 555-55?
– Nie, pomyłka, to numer 55-555?
– Przepraszam, że pana zbudziłem.
– Nic nie szkodzi. I tak musiałem wstać, bo dzwonił telefon.

Maciej [redacted]

Walec najechał Kowalskiemu na nogi. Poczerwieniał chłopisko i aż oczy wyszły mu na wierzch. Zobaczył to kierowca i krzyczy:
– I co się gapisz, walca nie widziałeś!

Maciej [redacted]

Pewien wędkarz chłodnym rankiem spotyka swego przyjaciela.
– Boli cię ząb? – zapytał, patrząc na jego spuchnięty policzek.
– Nie, muszę tylko rozmrozić robaki.

[redacted] Sadowy

Co to są mieszane uczucia?
– Gdy teściowa spada w przepaść twoim samochodem.

LOLO

– Tato, tato!!! Dzik zaatakował babcię!!!
– Sam zaatakował, to niech się broni!

Wojciech [redacted]

W autobusie siedzi łysy i szczerbaty. Łysy mówi do szczerbatego:
– Hej, szczerbaty, zazgrzytaj zębami.
– Jak zazgrzytam, to ci włosy dęba staną.

[redacted]

Wnuczek pyta babci:
– Babciu, czy ty jesteś aktorką?
– Nie syneczku, [redacted] czemu pytasz?
– Bo gdy się u nas zjawiasz, tata mówi: „Idzie babka, będzie teatr."

[redacted]

Rozmowa na ławeczce w parku:
– Proszę tylko popatrzeć, jak teraz ubierają się dziewczęta. Spodnie, bluza, bez warkocza. Trudno zgadnąć, czy to chłopak, czy dziewczyna.
– To moja córka – odzywa się ktoś.
– Och! Bardzo pana przepraszam, nie wiedziałem, że jest pan jej ojcem.
– Jestem jej matką...

Łukasz [redacted]

Czego mysz zazdrości nietoperzowi?
– Jasne, że paralotni i radaru.

[redacted]

– Jaka jest różnica między krową a traktorem?
– Jak traktor nawali, to stoi. A jak krowa nawali, to idzie dalej.

[redacted] Nowicki

[redacted]

Jak zamówić Prenumeratę

1. [redacted]

Należność (3,20 zł x 2) za numery: lipiec, sierpień, wrzesień, można już wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora.

Uwaga! Zmianie ulega sposób dostarczania prasy dla prenumeratorów. Nie będzie ona przysyłana pocztą, jak dotychczas, a będą wyznaczone specjalne punkty do jej odbioru. Szczegółowych informacji oddziały „Ruch" przyjmujące prenumeratę.

W redakcji

UWAGA! Każdy, kto do końca marca 1997 r. zamówi prenumeratę na 12 kolejnych numerów otrzyma GRATIS płytkę CD. Do wyboru jest „CD1" z grami: Ramons Spell, Rooster i wersjami demo: Tomb Raider, Screamer 2, Deus PL, Network Q-Rally, Power F1, Orion Burger, Rama itd (GK CD1/97).

„CD2" z demami: Diablo, MAX, Gene Wars, Full On F1, Fragile Allegiance, Syndicate Wars, itd. (PCG CD5/96).

Wszyscy dotychczasowi prenumeratorzy otrzymają krążek CD GK 1/97 gratis, nastąpi to w terminie późniejszym. Zamówienia prenumeraty na standardowych blankietach pocztowych na przekaz pieniężny. Należy owy blankiet dokładnie i czytelnie wypełnić zwracając uwagę na to, aby na odcinku dla adresata znalazł się pełny adres zamawiającego – imię, nazwisko, kod, miasto, ulica, numer mieszkania. Dla pewności należy powtórzyć to samo w miejscu na korespondencję (na odwrocie druku). Tam należy napisać koniecznie od którego numeru ma obowiązywać prenumerata. Zamówienia [redacted] prenumeratę przyjmujemy na 3, 6, 12 kolejnych numerów. Aktualna cena „Gier Komputerowych" w prenumeracie wynosi 3,20 zł i jest stała przez cały czas obowiązywania prenumeraty.

Wpłaty należy przekazywać na adres:

CGS, [redacted]

Świadczenia dodatkowe
WALDEMAR NOWAK
Nadawca (imię i nazwisko - nazwa)
05-678 BEMA 7 m 4, MŁAWA
MŁAWA
PRZEKAZ POCZTOWY na zł 33,60
słownie złotych trzydzieści trzy sześćdziesiąt
[redacted]
Adresat (imię i nazwisko lub nazwa instytucji)
MARSA 6
04-202 WARSZAWA
Nr nadania, Stempel okręgowy, podpis przyjm., podpis kontr.

Odcinek dla adresata
WALDEMAR NOWAK
N[redacted] (imię i nazwisko - nazwa)
BEMA 7 m 4
05-678 MŁAWA
zł 33,60
ADRESAT
[redacted]
UL. MARSA 6
04-202 WARSZAWA

Starannie przechowywać
WALDEMAR NOWAK
BEMA 7 m 4
05-678 MŁAWA
zł 33,60
GRY KOMPUTEROWE
UL. MARSA 6
04-202 WARSZAWA
Opłata zł, Nr nadania, podpis przyjm.

Miejsce na korespondencję
ZAMAWIAM PRENUMERATĘ GIER KOMPUTEROWYCH NA 12 MIESIĘCY OD NUMERU 1/97
MÓJ [redacted]
WALDEMAR NOWAK
UL. BEMA 7 m 4
05-678 MŁAWA

VORPAL

FIRMA WYSYŁKOWA

Skrytka Pocztowa 27 02-600 Warszawa 13
tel. (022) 48-81-32
email: tsz@waw.pdi.net

DLACZEGO WARTO SKORZYSTAĆ Z USŁUG NASZEJ FIRMY ?

- Proponujemy najniższe ceny
- Udzielamy atrakcyjnych rabatów dla stałych klientów
- Działamy szybko
- Podane niżej ceny zawierają koszty wysyłki
- **Specjalizujemy się w sprzedaży Sony Playstation**

Oto fragment naszej oferty:

AREA 51 - 195,00 ZŁ
COMMAND & CONQUER - 195,00 ZŁ
DESTRUCTION DERBY 2 - 195,00 ZŁ
EXCALIBUR - 195,00 ZŁ
EXHUMED - 195,00 ZŁ
GRID RUN - 195,00 ZŁ
KING'S FIELD - 195,00 ZŁ
MECHWARRIOR 2 - 195,00 ZŁ
NEED FOR SPEED II - 195,00 ZŁ
REBEL ASSAULT II - 195,00 ZŁ
SOUL BLADE - 215,00 ZŁ

ORAZ WIELE INNYCH ...

POSIADAMY RÓWNIEŻ W SPRZEDAŻY:

KONSOLE - 649,00 ZŁ
KARTY PAMIĘCI - OD 79,00 ZŁ
JOYPADY - OD 79 ZŁ
OKABLOWANIE - OD 79,00 ZŁ

Podane ceny zawierają VAT.

Eltrade® SA

C O M P A N Y

Oficjalny przedstawiciel firmy:
Advanced Micro Devices-AMD
tel: (0-22) 685 2020, 224 660, 224 660, 233 017, 668 6975, 668 9893, 224 661, 224 664
fax: (0-22) 659 26 11
02-315 Warszawa, ul. Barska 28/30, godz. 9.00-17.00

Cennik komputerów PLUM nr 37/5 z dnia 16 maja 1997
Ceny z podatkiem VAT 22% (małe cyfry ceny netto)

W skład zestawu wchodzi: Płyta VX Chaintech 5VGM 256 cache,, Procesor, Wentylator, Karta Graf. S3-Trio V+ 1(2)MB DRAM-MPEG, Obud. Mini Tower, Flopp 3.5", Klaw. Win'95, 8MB RAM EDO, Dysk Twardy 1200 MB, Monitor Kolor 14' LRNI TATUNG Digital TM4424

* Płyta HX ATrent ATC-2000 256c. (do AMD K6-MMX !)	bez RAM bez HDD bez monit.	bez monit.		CDx8 K.Muz.16bit Głośniki
PLUM - bez procesora	670 549	1565 1283	2340 1918	2823 2314
PLUM K5-75	811 664	1706 1398	2481 2033	2964 2430
PLUM K5-166	1168 958	2064 1692	2838 2327	3322 2723
PLUM K6-166 MMX*	1799 1474	2694 2208	3469 2843	3952 3240
PLUM K6-200 MMX*	2187 1792	3082 2526	3857 3161	4340 3558
PLUM K6-233 MMX*	2934 2405	3830 3139	4604 3774	5088 4170
PLUM P-120	1083 888	1979 1622	2754 2257	3237 2653
PLUM P-133	1187 973	2082 1707	2857 2342	3340 2738
PLUM P-166 tel.	1507 1236	2403 1970	3178 2605	3661 3001
PLUM P-200 tel.	1937 1588	2833 2322	3607 2957	4091 3353
PLUM MMX-166* tel.	1982 1301	2877 2358	3652 2993	4135 3389
PLUM MMX-200* tel.	3081 2526	3977 3260	4751 3895	5235 4291
Win 95 PL CD + START CD			363 298	

K - procesor AMD K5, P - procesor Intel Pentium, MMX - procesor Intel Pentium MMX

Istnieje możliwość zmiany zestawu na dowolną konfigurację.
UWAGA !!! Dostawa komputerów do każdego miejsca w POLSCE !!!
Wykonujemy dowolne modyfikacje komputerów PC.
Przyjmiemy w rozliczeniu twój używany komputer : Amiga lub PC
Sprzedaż RATALNA i LEASING dla całej Polski. Nie wymagamy żyrantów.

Oferta specjalna
Komputery serii PLUM 400
Ilość komputerów ograniczona

Model PLUM 400-V w cenie TYLKO 499,- + 22% VAT
Procesor 5x86 - 133 MHz AMD, Wentylator 486, Płyta główna 486 VLB, Pamięć 4 MB RAM, Karta graficzna VLB 1 MB, FDD 3,5" 1,44 MB, Obudowa Mini Tower, Klawiatura Win '95

Model PLUM 400-P w cenie TYLKO 549,- + 22% VAT
Płyta główna 486 PCI, Karta graficzna PCI 1 MB, pozostałe elementy jak wyżej

Monitor i twardy dysk opcjonalnie

C G S COMPUTER GRAPHICS STUDIO
poligrafia
wydawnictwo

CGS s. c.
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel/fax +48 (22) 15-42-20
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl



PlayStation Magazyn

Polska edycja najpopularniejszego na świecie pisma, poświęconego konsoli Sony PlayStation. Każde pismo sprzedawane jest wraz z krążkiem CD, zawierającym wersje demo najnowszych gier.

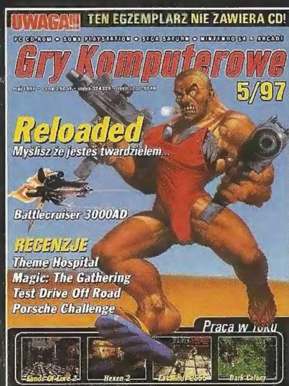
Cena det. z CD 19.99 zł



PC Gamer Po Polsku

Polska edycja renomowanego brytyjskiego magazynu o grach na PC. Aktualnie dostępne są w sprzedaży wersje pisma: z krążkiem CD lub bez.

Cena det. z CD 9.99 zł
Cena det. bez CD 3.75 zł



Gry Komputerowe

Popularny magazyn dla fanów gier. Na równi traktuje gry dostępne na PC, PlayStation, Saturna, Nintendo64. Recenzje, porady, rozwiązania, tipsy; dostępne z CD lub bez.

Cena det. z CD 9.95 zł
Cena det. bez CD 3.50 zł



Amiga Computer Studio

Magazyn użytkowników komputera Amiga. Zawiera recenzje gier, opisy programów i sprzętu. Dostępne w wersji z CD lub bez.

Cena det. z CD 18.99 zł
Cena det. bez CD 2.80 zł